Wii两周销量过百万，日销量远高于PS3和X360 | PS3北美首发引来暴力问题无数 | 平井一夫成为PlayStation终结者？

LEVELUP 游戏城寨

优惠价￥5.80元

19 LeveL

2006.12B

游戏/网络/音乐互动志

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

本期开始随刊赠送“城寨风彩”电子彩票

[新作/Previews]

- 混沌迷雾 PS3
- 宿命传说2 PSP
- 智能执照2 PSP
- 塞尔达传说 黄昏公主 Wii&NGC
- 大量地狱 PS2
- MUL 生化奇兵
- MUL 多面特工
- MUL 哈利·波特与凤凰社
- MUL 蠢材秀
- MUL 极速滑行

[业界访谈]

《蓝龙》发售纪念特别访谈

续报

Now, Wii Are Playing! ——Wii之初体验

[特稿]

打开潘多拉的魔盒

——游戏心理初探

[掌机研究室] 研究室专题 Vol.12

潮起潮落 PSP破解不太平

levelup 音乐台

音乐小特辑·圣诞礼物

01 朵拉的开场白/02 我的眼泪和天空（《蓝龙》插曲）/03 Jingle Bells（圣诞小特辑）/04 圣夜的天使们（圣诞小特辑）
05 Happy Day Happy X'mas（圣诞小特辑）/06 If Dreams Came True（圣诞小特辑）
07 不知何时的圣诞节（圣诞小特辑）/08 下雪的歌（圣诞小特辑）/09 Now Or Never（欧美流行推荐）
10 Won't be Long（日韩流行推荐）/11 砂的迷途（网友点播）/12 Tune The Rainbow（网友点播）
13 短诗两篇（佳文选读）/14 声优作品赏析（大冢明夫《高达0083》）/15 我是小熊（宇多田光演唱）

CD 音乐小特辑 圣诞礼物

LEVELUP 游戏城寨 Level.19 2006.12B



COVER STAFF
封面：蓝龙
© Microsoft
封面设计：周仁龙

LeveL 19
2006.12B

LEVELUP 游戏城寨

策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

levelup 音乐台曲目

01	朵拉的开场白	
02	我的眼泪和天空	《蓝龙》插曲
03	Jingle Bells	圣诞小特辑
04	圣夜的天使们	圣诞小特辑
05	Happy Day Happy X'mas	圣诞小特辑
06	If Dreams Came True	圣诞小特辑
07	不知何时的圣诞节	圣诞小特辑
08	下雪的歌	圣诞小特辑
09	Now Or Never	欧美流行推荐
10	Won't Be Long	日韩流行推荐
11	砂的迷途	网友点播
12	Tune The Rainbow	网友点播
13	短诗两篇	佳文选读
14	声优作品赏析	大冢明夫《高达0083》
15	我是小熊	宇多田光演唱



目录 CONTENTS

新闻
风速报道 2
异闻联播 8

新作速报
PS2 大量地狱 9
Wii&NGC 塞尔达传说 黄昏公主 10
PS3 混沌迷雾 12
PSP 宿命传说2 14
PSP 智能执照2 16
MUL 生化奇兵 17
MUL 多面特工 18
MUL 哈利·波特与凤凰社 20
MUL 蠢材秀 20
MUL 极速滑行 20

全民大图鉴 21

业界访谈
《蓝龙》发售纪念特别访谈 22

Wii之初体验 24

特稿
打开潘多拉的魔盒——游戏心理初探 26

掌机研究室
研究室专题 Vol.12 潮起潮落 PSP破解不太平 30
新软速报 31
人物访谈　Dark_AleX 32
市场风向标 33

休闲BAR
新潮数码 34
城寨书房·音乐茶座 35
电影空间 36
流行服饰·旅游天地 37

Web Show
电影中的计算机/火锅五大禁忌/达尔文奖评出N种最白痴死法 38
孔乙己/“魔兽”夫妻的日常生活对白 39
怨念——闲话游戏难度 40
是否应该梦醒？一个游戏设计院校毕业生眼中的就业前景 41
罪赎与神罚——《鬼泣》同人小说 43

城寨小百科
奥尔良之女——圣女贞德 46

动漫游
动漫速递 48
玩转FIGURE 50
本期推荐动画·奏光之Strain 51
妙文·食在江户 52
漫人·九歌 54
COSPLAY SHOW·吕蒙子明参上——蛋蛋的《一骑当千》COS秀 55

美优馆
藤本美贵 56

烈舞阿婆
读者自留地/阿婆交友栏/游戏宝贝——lavander
精彩签名秀/levelup书刊区新书快报 60

levelup音乐台 62

大寨门 64



风速报道

TEXT BY 风间仁 & 六段音速

11月21日 星期二



◇NBGI官方近日正式确认，PS2版《机动战士高达SEED DESTINY 联合vs扎夫特Ⅱ》中两架终极机体，ORB-01晓（不知火装备）和MVF-M11C村雨（巴尔德菲尔德队长机）将在游戏最初阶段就可以使用。另外，PS2版还追加了巴尔德菲尔德专用大地高达作为家用机版的专属机体。



◇SCEJ和NBGI公司宣布，将于12月21发售PSP游戏《世界传说 光明神话》的PSP主机同捆限定版，价格为28000日元。该限定版除了包括《世界传说 光明神话》游戏和蓝色PSP主机"PSP-1000MB"以外，还将附送32MB记忆棒、《世界传说 光明神话》主题PSP收藏包、挂链以及游戏原画。

硬件 比尔·盖茨：索尼卖砖照样有人买帐，X360将与PS3决战2007！

◇《战争机器》自发售以来就受到了业界和玩家们的一至好评，其中的三个联机对战模式更是迅速成为了联机游戏爱好者们争相追捧的对象。微软官方近日证实于11月7日正式登陆北美的《战争机器》已经接替了《光环2》，成为了Xbox Live周间（自11月13日起）最受玩家欢迎的联机对战游戏。

硬件 雷吉：不靠电视和操作系统，Wii将靠游戏赢利！

11月22日 星期三

◇EA公司宣布，《哈利·波特与凤凰社》的游戏版将于2007年7月同时登陆PS3、X360和Wii三大次世代主机，这也是"《哈利·波特》系列"游戏首次登陆次世代主机。另外，除了三大次世代主机平台以外，本作还将同时在PS2、PSP、NDS、GBA和PC上推出。

◇育碧近日确认，《彩虹六号：维加斯》的PS3版和PSP版发售日将延期至2007年，有关此次延期的具体原因育碧官方并未透露，但有消息称延期是由于游戏的网络联机部分尚未完善所至。目前，本作的X360版已经于11月20日发售。

◇根据权威市场调研机构iSuppli的的统计显示，到2006年第四财政季度为止，微软的次世代主机X360的制造成本已经下降到323.3美元。这一结果比去年11月X360刚发售时的525美元成本下降了200多美元，X360的制造费用下降了近40%。

◇NDS游戏《漫游系列 Vol.1 横山光辉三国志 ～第一卷<桃园结义>～》预定于2006年12月28日发售，售价为3990日元。作为系列第一部作品登场的是人气三国题材漫画《三国志》（全60卷），全部分为六卷，此次发表的是第一卷，收录了漫画原作的第一卷至第十卷的故事。游戏由"读漫画"、"玩游戏"和"特别模式"三大模式组成，是玩家从漫画和游戏两方面都能获得乐趣的游戏软件系列。

硬件 比尔·盖茨：索尼卖砖照样有人买帐，X360将与PS3决战2007！



随着11月19日任天堂的Wii在北美地区率先发售，三大次世代主机的争霸战也正式拉开了序幕。对于这场声势浩大的战事，微软总裁兼首席程序设计师比尔·盖茨在接受国外媒体Cnet采访时谈了自己的观点。

记者在采访中询问比尔·盖茨对刚刚发售的PS3主机在北美地区大受欢迎一事的看法时，这位软件业巨人回答说："我认为整体格局在近几年内不会发生变化，我的意思是说，我们非常清楚明年的这个时候我们能够前进到怎样的地步，我们对目前的形势也非常满意。当然，我相信PS3在日本会有不错的销量。"

盖茨继续补充道："PS3日本首发大约有8万台主机出货，就算这些主机仅仅是砖头，人们还是会去购买。但当真正的竞争开始后，你将会看到我们的创新所带来的影响力以及2007年圣诞节时微软的真正实力。而对于今年的圣诞节我要说的是，X360绝对会大卖特卖。而PS3的销量，也就仅限于那屈指可数的首发数量了。"

levelup 网友评论

评论 微软即使这次不能当老大，当亚军也是肯定的，人家有的是资金，不信请不动顶级的游戏设计公司给全球玩家设计游戏，有钱能使鬼推磨的道理，相信大家都知道。（by 27楼）

硬件 雷吉：不靠电视和操作系统，Wii将靠游戏赢利！

任天堂美国分社社长雷吉近日在接受媒体采访时公开表示，他预测在未来的两到三周内，Wii主机在北美地区的累计销量将达到100万台大关，到明年1月的第二周左右将再售出100万台主机，提前实现既定战略目标。

对于此前任天堂官方曾经宣称的"Wii将从首发后的第一天开始赢利"的说法，雷吉表示，与其他次世代主机不同，"Wii所采取的策略使得它在一开始就能够赢利。"他还补充道："因为我们是一家游戏公司，因此我们必须通过游戏业务来赚取利润。在这一点上我们与我们的竞争对手不同，他们可以依靠从操作系统和电视机上挣到的钱来弥补游戏业务的损失。"

levelup 网友评论

评论1 祝贺Wii顺利首发，但不同意雷吉的观点，功能单一不是电器发展的趋势，就现阶段来看多功能兼容才是主流，且随着时间的发展功能兼容将越来越多。（by 9楼）

评论2 任天堂主机上的大作绝大部分是第一方开发的，第三方的日子实际上比PSP好不到哪去，只能说任天堂是像"暴雪"一样走精品路线，但是微软和索尼更像是EA和UBI，全面出击。（by 30楼）

软件 SCE"反应迟钝"使PS3丧失独占良机！

近日有熟悉产业内幕的知情人士披露，育碧的《刺客 信条》和Rockstar Games的《横行霸道Ⅳ》（简称《GTA Ⅳ》）这两款颇具实力的次世代游戏原本都是作为PS3的独占游戏被开发的，是索尼在对待第三方开发商态度上的迟疑不决和拖沓作风，甚至可以说是"反应迟钝"才导致PS3失去了独占这两款游戏的大好时机。

据悉，当初育碧刚刚确定了《刺客 信条》的开发计划后，随即找到SCE欧洲分社寻求合作；而在美国，Rockstar Games早在《GTA Ⅳ》的开发计划公开之前，就曾经找到过SCE美国分社，希望能在PS2的后续机种，也就是今天的PS3主机上推出《GTA》系列的新作，并保证在半年到一年的时间内不会向其他平台移植。

然而就在这两款重量级作品距离PS3独占只差一步之遥的关键时刻，拥有最终决定权的SCE日本高层却跟第三方开发商玩起了"消耗战"，SCE社长久多良木健面对来自美国和欧洲分社的请求始终保持沉默，SCE美国和欧洲分社也只好放着他们认为极具投资价值的计划傻等。

然而就在此时，微软娱乐部门高级副总彼德·摩尔迅速出击与Take-Two（Rockstar Games的母公司）和育碧取得了联系，并以极为慷慨的合作条件邀请两家公司将各自的作品在X360平台上推出，据Take-Two和育碧两家公司内部不愿透露姓名的员工透露，微软为第三方开发商开出的"价码"确实诱人。一位知情人士还表示："不得不钦佩微软在寻求第三方合作伙伴方面的不遗余力，他们在次世代的重要意义不可否认……"

levelup 网友评论

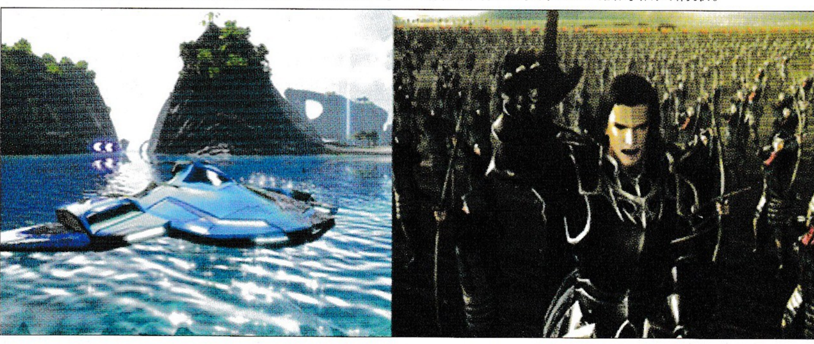
评论1 反映迟钝？索尼高层又不是傻子，难道不知道大作独占的重要性吗？第三方把游戏给PS3独占不是免费的，肯定是第三方要价太高索尼承担不起。（by 2楼）

评论2 2楼说的对，肯定要价不低，但商场如战场，你不拉拢合作伙伴，就会有别人趁虚而入。绝顶精明的索尼不明白这个道理，也只能说他们反应迟钝……（by 4楼）

软件 两款PS3独占游戏投靠X360阵营

今年9月，育碧宣布原本作为PS3独占游戏的《刺客 信条》还将登陆X360和PC平台，尽管之前已经有不少类似的传言流出，但这一消息当时还是一度引起了不小的影响。对于由独占转向跨平台发展的目的，本作的制作人Jade Raymond解释说，主要是为了让更多的玩家体验次世代的游戏乐趣。

不管是为了玩家，还是出于对产品利润的考虑，现实情况是越来越多的第三方开发商开始倾向于跨平台发展战略。近日，又有两款原本为PS3"独占"的游戏作品宣布将同时推出X360版，它们分别是光荣公司的科幻竞速模拟游戏《致命惯性》和《剑刃风暴 百年战争》。光荣公司的官方发言人表示，这两款游戏都预定在明年3月左右上市，与PS3的欧洲首发时间接近。但官方发言人没有透露任何有关游戏X360版的相关情报。



levelup网友评论

评论1 软件商只是为了利润最大化，多平台也是正常的，这样能有更多玩家可以玩到次世代游戏，管他是不是独占呢！（by 50楼）

评论2 现在PS3是初期，X360已经成熟了，厂商对PS3一般了解，对X360可是心中有数了。但是也说明360的影响很厉害，毕竟大家都想分散风险，估计到PS3能做的X360做不到的程度时，X720也出了吧。（by 37楼）

软件 Wii软、硬件销量比率两倍于PS3



北美最大的连锁游戏零售商GameStop近日在其季度财政会议上透露，刚刚相继在北美地区发售的两台新主机PS3和Wii虽然硬件销量都十分可观，但在软、硬件销量比率上，Wii要明显高于PS3。

根据报告显示，PS3在北美地区的软、硬件销量比为1.5：1，也就是说平均一台PS3主机对应1.5款PS3游戏软件，这个数字比PS3日本首发时要高一些（0.98：1）。而任天堂的Wii主机软、硬件销量比达到了惊人的3：1，即一台Wii主机对应3款游戏。其中任天堂第一方的《塞尔达传说 黄昏公主》在所有Wii游戏中名列前茅。

根据GameStop和EB Games的统计，PS3软、硬件销量不平衡的原因之一，是由于相当一部分PS3主机转手倒卖或高价炒作，致使最初真正能买到PS3的玩家并不多。专家预测，一旦PS3主机开始到达真正的玩家手中，那么PS3游戏的销量将开始陆续增长。

levelup网友评论

评论1 PS3首发无大作，这是预料之中的事情。（by 7楼）

评论2 光是等了两年多的《塞尔达》就足够任天堂的玩家欢呼雀跃的了，所以Wii首发不愁卖不出去，关键是今后的路怎么走。（by 22楼）

软件 《寂静岭5》正在开发中，游戏风格延续二代路线

根据来自英国PlayStation官方杂志（简称OPM）的报道，Konami公司已经正式确认了恐怖游戏大作《寂静岭5》正在开发中的消息。此前虽然有不少关于本作的传言，但相关的正式报道这还是第一次出现。

据OPM的透露，他们从游戏的开发小组那里了解到，《寂静岭5》的游戏风格与系列的第二代十分接近，特别是在恐怖气氛的营造上，与《寂静岭2》有许多相似之处。。然而OPM并没有透露这款在日本和欧美拥有众多支持者的恐怖游戏系列最新作将登陆哪个平台，因此现在看来，PS3和X360这两大次世代主机都有机会。



levelup网友评论

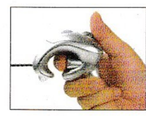
评论1 不求超越2代，只要能回到那种氛围就王道了。坚决反对全平台！让那些没有追求的人打这款内涵深刻的游戏，是对《寂静岭》的亵渎！（by 18楼）

评论2 Konami还不赶紧学光荣，现在谁还独占，没前途！再说现在《寂静岭》系列的人气不如当年，全平台才是正道！（by 17楼）

◇任天堂正式宣布，NDS系列主机在欧洲地区的累计销量已经突破了700万台。另外，有6款NDS游戏销量超过了100万份，《任天狗》在欧洲的销量已经超过了400万份，《超级马里奥64 DS》、《马里奥卡丁车》和《新超级马里奥兄弟》三款游戏的销量均超过了150万，而川岛隆太教授的《成人脑力锻炼》和《动物之森》也取得了100万份的优秀成绩。

◇德国当地时间20日，一名持枪蒙面男子闯入位于德国西部城市埃姆斯代滕的一所中学，开枪射击造成多人受伤，随后在与当地警方的对峙中自杀身亡。据调查此人原是该校学生，现年18岁，过分热衷于含暴力成分的电视游戏并通过非法手段获得了枪支，最终在校园上演了这场真实的"战争游戏"。对此德国各界一片哗然，禁止电视游戏的呼声也在德国日益高涨。

软件 SCE"反应迟钝"使PS3丧失独占良机！



◇sigmaA・P・O系统公司近日公开了一种搭载了最新的光学感应技术和滚轮技术的新型鼠标，该产品不象传统鼠标那样只能放在桌子上使用，而是可以实现悬空操作。由于操作简便且使用起来十分流畅自如，再加上不需要使用者的手一直在桌子上保持一个姿势，因此非常适合那些需要长期使用电脑工作的人使用。该产品目前预定于11月底在日本上市，售价预计在3480日元左右。

11月23日 星期四

◇SCE美国分社今天正式公布了PSP游戏对应的初代PS模拟游戏的价格，首批公开的PS模拟游戏售价在5.99美元到10.99美元之间，所占空间在140MB到550MB之间不等。玩家必须首先通过PlayStation网络商店将这些PS模拟游戏下载到PS3主机上，再通过记忆棒或USB线传输给PSP。

软件 两款PS3独占游戏投靠X360阵营

◇自11月19日任天堂新一代主机Wii开始在北美贩卖以来，立刻掀起了一股任天堂游戏的新热潮，其中尤以《塞尔达传说 黄昏公主》最为畅销。任天堂加拿大分社近日确认，尽管Wii的广告还没开始全面推出，但首批发售的Wii主机基本上已经全部售出，Wii的销售势头出乎他们的预料。



◇Team Xtender近日推出了一款兼容X360的PS2手柄转接器，这种转接器通过X360的USB接口与主机连接，即插即用，使用方便。转接器上设置有一个PS2手柄插槽、一个鼠标接口、一个键盘接口和两个USB接口，X360玩家今后也可以使用PS2手柄来玩X360游戏了，而且在X360上用鼠标键盘组合来玩《光环3》这样的FPS大作也不再是梦想。

◇为庆祝X360发售一周年，微软于11月23日开放了Xbox Live视频集会所（Video Marketplace）。X360玩家可以从Xbox Live上下载电视节目和电影大片，但电影目前仅限于租用，将在下载后14天内或观看后24小时内被自动删除。首批提供下载的电视剧共有47部、电影48部，分为普通版和高清晰版两个版本。

11月24日 星期五

软件 Wii软、硬件销量比率两倍于PS3

◇根据来自北美零售商的消息显示，任天堂官方的Wii色差输出线几乎在全美范围内断货，许多玩家不得不到eBay等拍卖网站上去寻觅这种本不稀罕的产品的踪影。官方售价不到30美元的色差线，在拍卖网站上往往以几倍甚至十倍于市场价的价格成交，一些Wii色差线由最初的几美元一路飚升，最后竟然以二百多美元的价格成交，甚至超过了Wii主机本身。

11月25日 星期六

◇著名游戏制作人小岛秀夫近日在一次访谈节目中透露了有关《潜龙谍影4》的新情报以及对于PS3手柄的个人看法。小岛秀夫表示《潜龙谍影3》的操作有些复杂，而在《潜龙谍影4 爱国者之枪》中游戏的操作将更加的直观，且目前已经确定在游戏中将会利用到PS3手柄的六轴感应机能，但具体详情还不得而知。小岛秀夫最后还对PS3手柄取消了震动机能感到惋惜，并表示到现在为止他还是希望PS3手柄能够搭载震动机能。

◇EA公司近日开放了Wii平台新作《我与模拟城市》的官方网站，但没有公布具体的发售日与售价。在游戏中玩家将使用Wii的遥控器手柄来亲手创造城市、房屋、家具甚至自己的形象，并在自己创造的城市中体验快乐的生活和与人交流的乐趣。

11月26日 星期日

◇Nice Tech公司日前公开了一款以战斗和竞速为主题的赛车游戏《血战》，这款融合了赛车和战斗两大要素的的竞速游戏在风格上与《全能赛车》系列有几分相似，开发商表示，游戏的规则非常简单，重在让玩家体验消灭对手的爽快和争取胜利的乐趣。本作目前预定于明年第一季度登陆X360和PC平台。

软件《寂静岭5》正在开发中，游戏风格延续二代路线

◇日前在英国连续发生了两起X360主机被盗案，涉案金额达到100万英镑（约合1500万人民币）。第一起X360主机失窃事件发生在通往英国南部的A38号公路上，一辆满载着X360主机的大型货车在路上被歹徒强行拦截，价值75万英镑X360主机失窃。另外一起事件发生在一家货运公司的仓库中，一辆满载X360主机的拖车离奇失踪，约25万英镑的X360主机被盗。当地警方表示已经开始展开大范围的调查和搜索，并希望有知情者或目击者能够向警方提供相关信息。

11月27日 星期一

◇刚刚正式开放不久的Xbox Live影视下载计划和新的视频集会所，在运营后的24小时内就由于技术问题而不得不被迫关闭。微软官方表示，由于下载量过大，导致服务器出现一系列故障，微软客服陆续接到用户关于付费后无法正常下载或下载后的实际内容与订单不符等问题报告，官方最终决定暂时关闭服务器。但微软方面表示将尽快退还那些已经支付下载费用但却没有得到下载内容的用户的损失。

硬件 六轴动作感应变“一轴”？部分PS3手柄遭遇致命BUG

◇《战争机器》自11月7日登陆北美以来，立刻获得了业界和玩家如潮水般的好评，不仅在线对战人次一举超越了《光环2》，一跃成为Xbox Live上最热门的联机游戏，且游戏两周内累计销量就突破了100万大关，成为了到目前为止最畅销的X360游戏。面对游戏的全面热销，微软官方公开表示，计划把马可斯·菲利打造成《战争机器》三部曲的超级英雄。此后不久，Epic Games公司官方发言人也向媒体透露，公司并不会满足于三部曲的成功。《战争机器》依然有许多值得挖掘的潜力。

事件 Wii手柄“误伤”事件层出不穷！

◇美国消费者电子协会(CEA)近日大幅调低了对2006年高清DVD市场的销量预期，CEA认为蓝光与HD DVD之间的战争已经导致了3亿美元的损失。今年一月份，CEA曾预计今年仅在美国市场就会售出60多万部高清DVD播放器，价值4.84亿美元，而发布推迟、产能受阻、竞争激烈等因素让CEA意识到这一预测根本无法实现，最新的预测已经改成了20万部播放器、价值1.81亿美元。播放器的销量虽然仅有原来的三分之一，平均价格却从800美元上涨到了900美元。

硬件 六轴动作感应变“一轴”？部分PS3手柄遭遇致命BUG

PS3在北美正式发售后，有部分地区玩家反映，在使用PS3的六轴动作感应手柄游戏时会出现感应失灵的现象，严重影响了游戏乐趣。据悉，这部分出现问题的PS3手柄症状比较相似，都是在使用六轴动作感应机能时出现操作失灵。

据玩家反映，当把PS3手柄向某一方向倾斜时，会出现方向被锁定的现象，这时除非旋转镜头、切换视角或是按任意按键，否则手柄会判定为持续向某一方向倾斜，时间可能持续数秒种，而且通过修改手柄的感应设定也无济于事，六轴动作感应此时变成了名副其实的“一轴”。

目前，有关PS3的六轴感应机能出现类似问题的报告已经涉及到《山脊赛车7》、《NBA 2K7》等PS3游戏，索尼官方目前还没有对这些问题作出任何反应，因此现在还无法判断这种问题的具体原因，但根据网上的调查显示，出现类似问题的PS3手柄并非个别现象且不在少数。

levelup 网友评论

评论1 PS3手柄的六轴设计明显是临时抱拂脚，看了Wii的设计后自己又不甘心振动被取消的命运，于是叫玩家们也跟着改，结果模仿不成还给自己惹了一身麻烦！(by music.snake)

评论2 预料之中的事，不管哪种主机，发售初期的硬件问题肯定少不了，这只是个开始而已。(by 4楼)

事件 Wii手柄“误伤”事件层出不穷！

任天堂的新一代主机Wii，以其特有的动作感应游戏方式在所有次世代主机中独树一帜，但这种新颖的娱乐方式在给玩家带来充分满足感的同时，也伴随着许多令人意想不到的问题。首当其冲的就是Wii手柄在游戏过程中，由于脱手而出对周围的人或物造成“误伤”的意外事件频发。前一段时间，北美各个地区已经有多起Wii手柄飞出伤人或砸物的报道出现，其中大部分误伤事件是由于玩家在游戏中过于投入，结果用力过猛，手柄腕带脱落或断裂导致手柄飞出的。飞出的手柄就如同炮弹一样，轻则打坏周围的物品，重则至人受伤。首先面临危险的就是用来玩游戏的电视机和一起玩游戏的好友或家人，到目前为止，光是有报道的手柄误伤事件里，就已经有多台背投电视和显示器被砸坏。有的人家里饲养的宠物成为了手柄的受害者，有些玩家甚至在游戏时“击落”了天花板上的吊灯并因此而受伤，可谓是五花八门无奇不有。





许多玩家反应Wii手柄底部设置的腕带十分脆弱，而Wii的许多游戏在使用过程中难免会伴随激烈的动作（如《Wii Sports》），因此手柄会脱手而出也就并不奇怪了。不过也有一些精明的商家立刻嗅到了商机，迅速推出了Wii游戏专用的防滑手套等类似产品。面对这种情况，任天堂也不断提醒玩家在游戏时一定要注意周围的环境并随时系好手柄上的腕带，并在官方网站的显著位置公布了“Wii游戏安全通告”。但相信要彻底解决这一问题的话，还是需要任天堂对手柄进行相应的改造和完善。

levelup 网友评论

评论1 没办法，游戏史上最新颖的操作方式嘛，大家都没经验。不就个手带嘛，问题不大。(by 33楼)

评论2 我可不想买来为我家的电视送钟，看了这消息后自己可以加倍小心，但如果是朋友过来玩呢？会不会担心他也把手柄扔出去呢？(by 12楼)

评论3 对于Wii这样针对年龄层比较广的主机，早就该想到小孩子玩这个会有危险，砸个电视不算什么，万一砸到人这后果可就严重了。(by 17楼)

硬件 X360降价空间充裕，微软欲借价格优势牵制PS3

微软娱乐部门总裁罗比·巴赫近日在接受美国新闻媒体采访时表示，X360的生产成本降低使得微软拥有更多的降价空间，而未来一段时间内的硬件价格战将在很大程度上影响PS3与X360竞争的最终结果。

罗比·巴赫对记者透露，微软目前正在酝酿一项长期的调整生产成本并降低X360主机售价的战略计划，他相信X360未来在价格上的优势将是索尼的PS3望尘莫及的。他说：“在一种产品的生命周期内，谁在成本上更具有优势？谁又能够最先达到成本与售价的平衡点，这些都对产品的竞争有着至关重要的影响力……由于我们率先进入了市场，有更为成熟的主机生产能力，因此我们可以更加迅速有效地降低产品的生产成本曲线。而且我们的产品从设计角度讲就更容易控制生产成本，因此X360在这方面具备明显的优势。”

前不久，美国权威市场调研公司iSuppli曾公开过一份次世代主机生产成本评估报告，报告指出售价399美元的X360主机实际生产成本约为323美元，这个数字比X360首发时的525美元成本有了明显的下降，而索尼的PS3主机生产成本则高于实际售价300多美元，从这个角度讲，X360确实拥有更为广阔的降价空间。

罗比·巴赫还强调：“我们的主机价格在299到399美元之间，而PS3的售价在499到599美元之间且只能提供数量极为有限的供货。消费者要在圣诞期间购买新的主机，X360无疑是他们最符合逻辑的选择。而到了2007年，我们的主机又有《光环3》这样的超级大作保驾护航。我相信明年X360的游戏阵容将会更加强大。”



levelup 网友评论

评论1 降价只是一种牵制手段，但决定胜负的攻击还是游戏。就看蓝龙在日本首发的表现了。(by 一行)

评论2 100美元能买多少东西谁都清楚，人并不会因为它所占自己总资产的百分比不同而改变对它的价值观，所以相同性质的商品低价者理所当然会吸引更多人去购买。(by 11楼)

事件 Wii游戏引发运动性伤害



任天堂的Wii主机以其独特的游戏方式在所有次世代主机中独树一帜，其极富创造性的游戏体验也吸引了许多非玩家人群的关注。然而成功的同时问题也随之而来，根据美国《华尔街时报》的报道，许多Wii的用户在游戏后均出现了不同程度的肌肉劳损等运动性伤害。

经常运动的人可能都听说过"网球肘"这个名字，这种因为肌肉过度使用而引起的慢性肌肉劳损，主要症状是肘关节内外侧的明显压痛感，由于网球运动员为该病的高发人群而得名。而现在，一种名为"Wii肘"的疾病也开始在美国蔓延，该病的症状与"网球肘"相似，同样表现为过度运动后的关节和肌肉疼痛。据悉，在对许多购买Wii主机的用户进行调查后发现，他们中的不少人都反应在玩过Wii的游戏，特别是《Wii Sports》之后，小臂、肩膀和背部都会感到不同程度的疼痛感，有些人的疼痛症状甚至会持续数日之久。在被调查的人群中，有年龄较小的学生，也有中年的家庭主妇和上班族，这些人在玩Wii的游戏时，由于过于投入导致神经十分兴奋，因此动作幅度往往十分剧烈，再加上长期缺乏足够的锻炼，游戏后会出现肌肉疼痛等现象也就并不稀奇了。从根本上来说，大部分玩家游戏后出现的身体不适是由于平日里缺乏锻炼造成的，虽然也有少部分人由于游戏过程中动作幅度过大而受伤，不过所占比例极小。

levelup 网友评论

评论1 谁都知道如果长时间不运动突然剧烈活动容易腰酸背痛，但是运动本身是不会被批评的，因为它给我们带来的是健康，Wii也一样！（by 144楼）

评论2 适当的运动绝对对身体有益，这谁都知道！现在的问题是，许多以前缺乏运动或干脆不运动的人现在突然开始剧烈活动，不出问题才奇怪！（by 15楼）

硬件 首批美版PS3全部售完，PS2、PSP软硬件销量猛增

索尼SCE美国分社于美国当地时间11月29日，也就是PS3北美首发两周后正式对外公布，首批在北美地区出货的PS3主机已经全部售出，另据来自零售商的反馈信息分析，PS3的市场需求量依然在不断增长，但SCEA官方并没有透露第一批在北美地区出货的PS3主机的具体数量。

此外SCEA官方还确认，索尼计划年底以前在北美地区达到100万台PS3的出货目标，索尼将继续坚持以空运的方式最大限度地保持北美地区的PS3供货稳定。另据来自北美零售商的消息，第二批PS3主机已经于29日当天运抵美国各地的零售商手中并开始贩卖。

借助PS3在北美引发的新一轮购机热潮，索尼的现有主机PS2和掌机PSP的销量也随之大幅上涨。SCEA官方发言人对媒体透露，从11月19日PS3发售开始截止到11月26日的一周时间里，PS2主机的销量比前一周上涨了116.5%，PSP的增长幅度则更为惊人，比前一周上升了280.5%，增长了近3倍。在索尼第一方游戏软件方面，PS2游戏销量上升了120.6%，PSP游戏增长了167.9%，都比前一周有了明显的提升。

levelup 网友评论

评论1 上月PSP销量是13万台，就算是整个月都保持280%的增幅，这个月最多也就36.4万台，勉强和NDSL上个月的销量持平，但PSP很难每周都保持280%的增幅的。（by 6楼）

评论2 现在圣诞节快到了，主机、游戏销量猛增是正常的，每年都是这样，但不是只有索尼一家在增长。（by 20楼）

硬件 Wii一个月要卖300万台！任天堂：并非我们骄傲自大

任天堂美国分社前不久公开确认，Wii主机北美首发8天销量突破60万台，这个成绩对Wii和任天堂来说无疑是值得骄傲的，然而这个数字距离任天堂先前所提出的2006年年底前Wii全球销量达到400万台的宏伟计划还只是迈出了千里之行的第一步而已。不过任天堂美国分社社长雷吉公开表示，任天堂对完成预定目标充满信心。

距离年底只剩下一个月的时间，要在如此之短的时间里卖掉300多万台主机绝对不是件轻松的事。但雷吉社长在接受媒体记者采访时再次确认，截止到12月31日财政季度结束时，任天堂将完成400万台Wii主机的销售目标。他说："没有做不到，只有想不到！我们将卖掉所有我们所生产的主机，因此现在是万事俱备只欠东风，我们要做的就是提高生产能力而已。"

雷吉社长还对记者说："并非是任天堂骄傲自大，我们并没有把成功看作一种必然，但我们始终坚信必须每天不懈奋斗去争取胜利，要做到这些我们首先要保证真诚面对每一名普通玩家。"

对于部分媒体和评论家指责育碧开发的Wii首发游戏《赤钢铁》实际表现糟糕一事，雷吉辩护说，《赤钢铁》的游戏方式对许多玩家来说确实需要一段时间适应，但当玩家们适应了这种新的操作方式时，游戏就会变得乐趣无穷。而对于部分评论家对Wii第一方游戏画面质量的攻击，雷吉毫不客气地回击道："……某些人对游戏画面横加指责，但实际上我们早已表明了对待画面质量这一问题的态度，这些人纯粹是在吹毛求疵。"



levelup 网友评论

评论1 Wii带来的崭新游戏体验以及充足的货源足以让其在短期内称雄销售市场。（by 一行）

评论2 《赤钢铁》的表现实在无法让人满意，还要让玩家适应就没道理了，《塞尔达》其它方面挺好，但体感部分并不出彩，主要问题都是精度差，看来要开发优秀的Wii游戏并不容易，这也是为何小厂商没有像预言的那样迅速跟进。（by 9楼）

11月28日 星期二

◇专业破解组织近日宣布，他们已经成功创建出PS3游戏光碟的镜像文件。通过在PS3上安装Linux操作系统，他们成功制作了《麦登 NFL 07》、《抵抗 灭绝人类》和《源氏》等PS3蓝光光碟游戏的镜像文件，并且已经开始提供这些镜像的下载。目前供下载的PS3蓝光游戏光碟镜像文件在7.08GB到17.53GB之间。索尼官方之前曾透露，《抵抗 灭绝人类》游戏将占据单层蓝光光碟单面全部25GB空间，但破解组织在除去了无用的PAL制式电影并改进了最终文件压缩算法后，成功将游戏最终尺寸压缩到只有16GB左右。

◇近日根据美国媒体的报道称，萨克拉门托市警方前不久逮捕了两名涉嫌盗窃的GameStop店员，他们被怀疑从自家商店里盗走4台PS3主机并企图对警方隐瞒事实真相。据悉，警方于11月16日，也就是PS3北美首发的前一天接到当地GameStop两名店员的报警电话，称有几名持枪歹徒当日冲到店内实施抢劫并盗走了几台PS3主机。但此后怀疑的焦点很快便集中到这两名GameStop店员身上，萨克拉门托当地警方不久便将此二人逮捕，但没有透露怀疑此二人监守自盗的真正原因何在。

硬件 X360降价空间充裕，微软欲借价格优势牵制PS3

◇《杀戮地带》的开发商，总部位于荷兰的Guerilla Games近日透露，PS3版《杀戮地带》的开发费用超过了荷兰历史上成本最高的电影大片《黑皮书》。电影《黑皮书》当初花费了约1600万欧元（约和1亿6千万人民币）制作，而游戏的开发主管Arjan Brussee向记者透露，PS3版《杀戮地带》的开发费用远超过这个数字。目前，为了这款游戏的开发，超过120名的开发人员正在夜以继日地工作，开发团队的规模是初代《杀戮地带》的三倍多。

事件 Wii游戏引发运动性伤害

11月29日 星期三

硬件 首批美版PS3全部售完，PS2、PSP软硬件销量猛增

◇全球知名的拍卖网站eBay近日发表统计报告显示，在eBay中共有14675台PS3主机交易成功，而这些PS3主机的平均交易价格在1200美元左右。美版PS3主机的售价为599美元（60GB）和499美元（20GB），1200美元的价格甚至可以买到两台崭新的PS3主机。

◇游戏开发者会议的领导者之一Jamil Moledina近日表示，许多第三方开发商都已经萌生了为PS3开发游戏的想法，但他们中的相当一部分还对PS3主机以及CELL芯片和RSX图形芯片的性能及工作原理不甚了解。考虑到开发成本、资源和开发周期的问题，许多开发商，特别是中小型的第三方厂商不敢冒险开发PS3游戏。但他相信索尼不久以后就会开始逐步与第三方开发商分享PS3游戏开发的经验。当大部分开发商都能够了解PS3的游戏开发特点以后，那无疑在很大程度上意味着PS3的游戏盛世即将到来。

◇SCE官方近日对媒体透露，PS3用下载游戏的容量上限为500MB，这是X360下载游戏上限的10倍。由于PS3搭载了大容量硬盘（20GB/60GB），因此使得大容量下载游戏成为可能。X360的Xbox Live Arcade游戏容量的上限为50MB，这样设置主要是为了照顾购买不搭载硬盘的X360主机的用户，这些用户只能够将下载游戏储存在64MB的记忆卡中，因此上限被定为50MB。

◇SCE公司宣布，模拟竞速游戏"《GT赛车》系列"将与日产汽车公司进行长期的合作活动。该合作活动的第一个项目就是以"《GT赛车》系列"游戏制作方式所制作的日产汽车宣传影像"GT 日产"，影像收录了日产公司最新型的"地平线"系列汽车。今后日产汽车也将出现在PS3的"《GT赛车》系列"游戏中，而日产公司也将与游戏的玩家进行更为丰富的通讯活动。

11月30日 星期四

◇来自国外网站oxm的消息显示，于1987年登场的街机游戏《双截龙》将会在 Xbox Live Arcade 中登场。游戏将对应在线联机游戏，届时玩家们将能够体验到这款经典街机动作游戏的魅力，目前本作的推出时间和价格尚未发表。



◇美国周边机器厂商Mad Catz公司宣布在北美地区推出Xbox Live Arcade用操作手柄“X360 ArcadeGameSTICK”，这是专门为玩家玩Xbox Live Arcade游戏而量身订做的手柄，该手柄与《Frogger》、《Time Pilot》、《Astropop》三款游戏的同捆套装售价为59.99美元。

◇虽然PS3首发大范围缺货状况还是不可避免地发生了，但EA对此似乎早有对策。EA首席执行官Larry Probst近日对媒体确认，尽管PS3主机首发出货量比较有限，但EA的PS3首发游戏销量依然取得了不错的战果，甚至超出了公司的预想，但官方没有公开游戏的具体销量数据。

硬件 Wii一个月要卖300万台！任天堂：并非我们骄傲自大

◇Terra Soft公司于11月27日宣布推出在PS3主机上运行的操作系统“YellowDog Linux v5.0”。该系统将通过YellowDog Linux登陆用户专用的网站“YDL.net”提供下载，此外还将于12月11日以后在Terra Soft公司的官方购物网站通过DVD-ROM的形式发售。

◇日本周边生产商GAMETECH公司近日公开了一款Wii遥控器手柄以及双节棍手柄的保护套套装，预定于2006年12月2日发售，售价为1480日元。该保护套是使用硅制保护套，它将保护Wii手柄不受到划伤以及污渍的侵扰，同时还具有防滑作用，安装方便同时丝毫不影响操作。

◇尽管任天堂对新一代主机Wii寄予了厚望，但无法否认的是掌机业务依然是任天堂的重中之重，对于一代掌机王者GBA，任天堂似乎并不打算放弃。任天堂美国分社社长雷吉近日在接受记者采访时公开表示：“我们认为GBA至少还能度过一个圣诞假期销售旺季。”雷吉还强调，尽管NDS和NDSL已经达到了比较高的市场占有率，但GBA依然是任天堂掌机业务最重要的“门户机型”。

12月1日 星期五

软件 NBGI：50万销量刚够本！PS3游戏开发前景不容乐观

◇微软近日发布了一个新的X360系统补丁，修正了由前一次升级所造成的部分问题，其中最主要的调整是解决了高清晰电视VGA端子的1080p信号输出问题，另外也对使用无线手柄时无线耳机效果以及游戏信息列表进行了一定程度的完善。

◇EA公司首席执行官Larry Probst在近日表示，他预测PS3今年年内在北美地区的出货量将在50万到80万台之间。Probst相信PS3在11月17日首发当天的供货量远没有达到索尼官方所说的40万台，据他分析，首发当天的实际供货只有不到20万台。

事件 平井一夫成为PlayStation终结者？

◇EA近日确认，刚刚收购的Headgate工作室将开始专门致力于Wii游戏的开发项目。该工作室曾是EA公司6款PC版《泰格伍兹PGA巡回赛》系列游戏和《麦登橄榄球 07》的开发商，目前已正式更名为EA盐湖城工作室，已知的Wii游戏开发项有《泰格伍兹PGA巡回赛 07》。

◇由南加州大学电影艺术学院学生，华裔旅美学生陈星汉和Kellee Santiago设计并开发的PS3下载游戏《flOw》，近日正式获得了索尼的发行许可，游戏预定于12月19日发售。本作是首款由业余游戏爱好者设计开发，并得到索尼官方认可并最终发行的PS3原创游戏。

软件 NBGI：50万销量刚够本！PS3游戏开发前景不容乐观

游戏软件的销量对所有游戏主机都是至关重要的，这一点对次世代的PS3也不例外，不过根据来自日本第二大游戏开发商Bandai Namco Games的消息显示，要通过开发PS3游戏软件获利，首要的一个前提条件就是实现大规模的市场占有率，没有50万以上的销量赢利几乎是不可能的。Bandai Namco社长Takeo Takasu近日在接受新闻媒体采访时透露，PS3游戏的平均开发成本在860万美元（约合6700多万人民币）以上，因此要作到回收成本，游戏的销量至少要达到50万份以上。根据统计数据的显示，PS3在日本地区的首批出货量不到9万台，而在北美地区也只有大约40万台，两个地区所有版本的PS3出货量的总和还不到50万台，就算按照一台主机对应一款游戏的比例计算，现阶段PS3游戏要实现50万份甚至更多的销量显然是不现实的。

对于在日本规模位居第二位的NBGI尚且如此，对那些中小型的第三方游戏开发厂商来说，PS3游戏近期的开发前景可以说是不容乐观，这也是众多中小型第三方厂商至今还不敢涉足PS3游戏开发的原因之一。

levelup 网友评论

评论1 如果PS3能拥有一定的普及量，开发成本能再下来一点，第三方应该还是会愿意开发的。（by 38楼）

评论2 Bandai Namco是日本软件商中技术最好的之一，而且还是亲索尼的公司，他都这么说，看来情况不妙。（by 35楼）

评论3 这么多的资金做一款游戏，对于游戏开发商来说不亚于在赌博。要是降低游戏素质又发挥不出PS3的机能，如果真的这样恶性循环的话，PS3的前景还真不妙。（by 17楼）

事件 平井一夫成为PlayStation终结者？



日本当地时间11月30日，索尼宣布了公司高层进行重大改组的消息，原SCE日本社长久多良木健升任集团董事会主席兼首席执行官，原SCE美国分社社长平井一夫则调任SCE日本社长兼首席运营官。这一从12月1日开始正式生效的任命一经公布，立刻在业内引起了轩然大波。

尽管索尼官方称此次内部结构重组是对集团高级管理层的一次巩固，但业界分析专家普遍认为，此次改组很显然是集团内部对久多良木健不信任情绪的集中体现，蓝光业务的大把花钱、PS3首发延期及主机首发数量减少、连续财政赤字等一连串问题则是诱发这次改组的契机。

部分业界分析人士对此次索尼内部改组的态度则更加极端，一些证券投资公司的分析人士甚至表示，平井一夫接手SCE将带来灾难性的后果，PS3很可能被葬送在他手中，甚至成为索尼历史上的最后一代家用主机。投资分析专家樱井由田表示：“平井一夫的上台可能意味着SCE今后的工作重点将从硬件开始向软件转移……我们恐怕再也见不到下一代PlayStation了。”

根据樱井的分析，平井一夫是SCE内部主张以软件开发为核心的新生代高级管理者，他所信奉的理念将使SCE的业务方向逐步向软件方面倾斜，在这种影响下，索尼最终会走上世嘉的路线，从硬件开发商转型为软件发行商。

然而针对这些悲观意见，也有不少评论家提出了反对观点，毕竟索尼是依靠生产电子产品才取得了今日的辉煌成就，且集团在PS3和蓝光技术的开发、研究上投入了数以十亿计的资金，现在就断言平井一夫的上任会对SCE乃至索尼产生怎样的影响显然为时过早。SCEA官方发言人Dave Karraker在接受记者采访时对樱井的发言予以了回击，他说：“在目睹PS3首发巨大的市场需求后，我相信稍微有点分析头脑的人都能看出来，PlayStation系列品牌还将继续延续下去。”

levelup 网友评论

评论1 索尼不会倒掉，更不会变成纯软件商。凭着巨大的品牌认知度和数码产品线，索尼一定会力战下去。（by 一行）

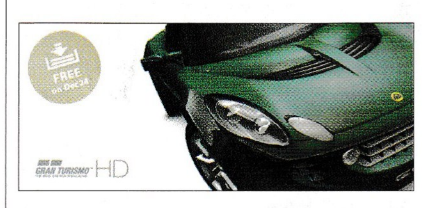
评论2 不管如何，作为玩家改变不了什么，只求玩到好的游戏，并不见得一定支持哪个厂家。故事还没有结尾，走着瞧！（by 30楼）

软件 《GT赛车 5》正式公布，《GT赛车HD 概念版》年底免费下载

SCEJ与Polyphony公司于12月1日联合宣布，“《GT赛车》系列”次世代最新作《GT赛车 5》将登陆PS3主机。同时，《GT赛车 HD 概念版》将从12月24日开始在PLAYSTATION Store上免费提供下载，SCEH将同时提供中文版《GT赛车 HD 概念版》的下载。

Polyphony社长山内一典宣布，公司对整个“《GT赛车》系列”日后的发展方针进行了重大调整，为了能让所有的PS3玩家都体验到PS3的价值，将首先提供《GT赛车 HD》的迷你版本——《GT赛车 HD 概念版》的下载。游戏共收录了10辆赛车、一条赛道以及时间挑战和漂移测试两个模式。在支持能够体现PS3魅力的高清晰画面的同时，还搭载了将在《GT赛车 5》中登场的装载了次世代汽车动作仿真引擎的完美驾驶模拟器。

山内一典还表示，尽管《GT赛车 HD》可能将不会以PS3软件的形式发售，但此前关于游戏的诸多构想将会在《GT赛车 5》中被实现，公司今后的开发重点也将围绕着《GT赛车 5》为中心展开。另外，在《GT赛车 5》发售前的这段时间内，还将有多个试验性的“概念版”推出，而《GT赛车 5》将会为所有玩家创造一个在线的“GT赛车世界”，将次世代赛车游戏的魅力汇集于一身。



levelup 网友评论

评论 10辆赛车一条赛道也能叫一个游戏，看来就是一个体验版而已。不过就算以后发售正式版了，估计也是免费下载但只有交费才能使用赛车和赛道。在次世代游戏身上已经越来越多的能感受到网游的影子了……（by 22楼）

硬件 40万Wii主机瞬间售完！任天堂掀起新一轮购机热潮





在Wii北美首发过去两周时间后，日本也终于迎来了任天堂新一代主机的发售。根据官方公开的数据，12月2日首发当天任天堂将提供约40万台的主机。尽管供货充足，但由于Wii的各种宣传广告早在首发前两个月时间里就已经铺天盖地的袭来，因此业界普遍预测实际的市场需求量可能将超过供货量。

早在首发前，日本的许多零售店都提供了Wii的提前预订业务，即便如此，想要提前订购到一台Wii也是相当的困难。包括亚马逊在内的许多大型连锁店都有Wii预订业务推出，但大部分商店的预订主机名额都在不到一天的时间里被一抢而空。

12月1日晚，那些没有能提前预订到Wii主机的消费者纷纷开始到日本各地的零售店门前排队等候，希望能在首发开始后购买到一台Wii主机。根据记者在东京新宿和秋叶原两地的Wii首发现场看到的情况，晚上10点左右已经有超过1000人的队伍排在了店外，且人数还在不断增长。

在新宿方面的Bic Camera电器店，记者了解到凌晨时分已经有400多人在店外排队，而到了早上6点40分左右，排队的人群迅速增长了两倍多。面对不断增加的人数，店方只好在正式开始营业前就在队伍的末尾处打出了"Wii主机已经全部售出的标志。"同样的情况也发生在Bic Camera的有乐町本店，早上5点40分的时候店员就打出了"Wii已全部售完"的标语，也就是说，除非是坐凌晨的第一班电车，否则是绝对赶不上Wii的首发的。

levelup 网友评论

评论1 Wii是一台适合闲暇的主妇、寂寞的老人、活泼的小孩、有家庭有事业的男性的主机。(by 41楼)

评论2 感觉Wii有点象在赌博，现在虽然卖的好，但是玩家新鲜感过后，要让一个画面和Xbox差不多的主机在次世代大战中生存下来恐怕很难。(by 36楼)

事件 PS3首发暴力事件不断，18岁青年因涉嫌抢劫主机被击毙

就在前不久PS3主机刚刚开始在北美地区发售时，美国各地相继发生了多起针对PS3主机购机者进行暴力抢劫的恶性犯罪，在这些事件中的受害者有的PS3主机或钱财被抢，有的则是被打伤甚至被枪击而险些丧命。PS3首发虽然已经过去两周多时间了，然而由此引发的一系列事件并没有完结，近日美国新闻媒体又报道说，有人因为与PS3首发犯罪事件有牵连而被警方击毙，成为了PS3北美首发丧命的第一人。

据悉，美国当地时间12月1日晚，一名New Hanover郡治安官在调查一起PS3主机抢劫案时，击毙了一名涉嫌抢劫PS3主机的年轻人。据当地警方透露，这位名叫Peyton Strickland的18岁年轻男子被怀疑在11月17日PS3主机首发当晚，抢劫了一名北卡罗莱那大学学生刚刚购买的PS3主机和几款游戏软件。

据知情者透露，这名警官是在调查PS3抢劫事件时与嫌疑人发生冲突，出于"自卫"目的而开枪击毙了Strickland以及他的一条德国牧羊犬。但据这名被击毙的男子的两名同屋室友Michael Rhoton和Drew Gardner透露，事发当晚他们可以确定，Strickland在开门接待这名前来调查的警官时身上没有携带任何足以伤人的武器，因此对警方的"自卫"说法表示怀疑。

目前New Hanover郡当地司法部门已经开始针对这一事件展开调查，调查工作的相关负责人对媒体保证，决不会偏袒任何一方，一旦发现任何有与法律公正和正义相违背的行为，即使当事人是警察也不会手下留情。



▲死者Strickland的两名室友正在修理被警方破坏的屋门，地面上残留的大量血迹还清晰可见。

levelup 网友评论

评论 PS3在美国的首发几乎可以说是人性丑恶嘴脸的全方位暴光了。Wii首发和PS3首发的排队购机人群中都有那些不能被称为真正意义上玩家的人存在，但前者是被Wii的创意所吸引，后者则是为了转手倒卖，利益的驱使才导致如此之多的恶性事件出现。(by 实话实说)

硬件 Wii全球销量两周过百万，日销量远超PS3和X360

任天堂美国分社社长雷吉日前曾公开表示，在未来的两到三周内，Wii主机在北美地区的累计销量将达到100万台大关，到明年1月的第二周左右将再售出100万台主机，提前实现既定战略目标。

而随着日本地区Wii的发售，现在全球(日本、北美、欧洲、澳洲)Wii累计销量已经突破100万台，而达到这个成绩仅仅用了两周时间，创造了任天堂主机首发历史上的最快的销售纪录。

按照日销量来计算，Wii到目前为止的平均日销量为78000台，远远超过X360主机的22000台和PS3的20000台。于12月2日在日本发售的Wii，首批投放市场的40万台主机只用了不到两天时间就被消化一空，尽管日本地区第二批Wii的出货时间尚未公开，但Wii如此高的人气已经远超过所有人的预料。

levelup 网友评论

评论1 核心玩家和普通玩家理念的确有很大差别，老任机子上两者都有兼顾而且售价相对低廉，卖的好也是情理之中。(by 11楼)

评论2 X360已经有很多人买了，销量少点很正常，PS3主要的问题是产能不足，规模和效率提上去以后销量自然会好转。(by 15楼)

◇NBGI公司宣布，于2002年11月28日发售的人气RPG游戏"《传说》系列"的PS2作品《宿命传说2》将移植掌机PSP，本作预定于2007年2月15日发售，售价为5040日元。

12月2日 星期六

◇Square Enix近日公开了NDS新作《最终幻想XII 亡灵之翼》的最新情报。寻找飞空艇的梵与潘妮罗来到了浮游大陆莱姆莱斯，在这里他们遇到了拥有翅膀的艾葛尔族年轻战士琉德。好奇心旺盛的他与梵、潘妮罗相遇并一起开始了未知的冒险，他所要寻找的是一个新的自我和"心之翼"。

软件《GT赛车5》正式公布，《GT赛车HD概念版》年底免费下载

◇美国当地时间12月1日，一名PS3用户家中的房子遭遇火灾，家材几乎被烧光了一半。消防部门在对现场进行初步勘察后推测，引起火灾的原因可能是当时放在屋内的电源没有关闭的PS3主机。万幸的是这名玩家的房产买有保险，因此损失并不严重，该玩家也不打算控告索尼，但希望索尼能赔偿他一台新的PS3主机。事实上，次世代主机的散热问题已经发展到令人十分担忧的地步，经过专业人士的测试，PS3主机在游戏时所散发出的热风实际温度超过50°C，一旦有易燃物品挡住出风口，就极有可能会发生意外。但由于事故的最终鉴定报告还没有公开，因此索尼官方也没有对此事做出任何评论。

硬件 40万Wii主机瞬间售完！任天堂掀起新一轮购机热潮

12月3日 星期日

◇任天堂官方正式宣布，从12月4日上午9点钟开始，任天堂将每隔一周更新一次Wii的虚拟主机游戏列表。第一批虚拟主机游戏更新SFC版《大金刚》等届时将提供下载，玩家们可以使用Wii的点卡在家中通过Wii购物频道下载游戏，也可以到任天堂授权的游戏零售店中进行下载。

◇继NBGI之后，全球最大的第三方游戏开发商EA公司也公开抱怨次世代游戏开发费用过高的问题，EA蒙特丽尔公司总经理Alain Tascan称，次世代游戏开发费用简直令人"发疯"，他还预测急剧上涨的开发成本可能将导致游戏产业结构的变化。但他否认了游戏开发费用的高低与游戏开发商的规模成正比这一说法。

◇EA公司首席执行官Larry Probst近日表示，索尼应该考虑降低PSP的成本，同时推出一个体积更小巧的新型PSP来拉动销量增长。他说："我相信现在玩家们需要的是一个比现有版本的PSP更小巧、更便宜的掌机，价格最好在100美元以下。"此外他还预测，这种新型PSP可能将在明年面市。

12月4日 星期一

事件 PS3首发暴力事件不断，18岁青年因涉嫌抢劫PS3被击毙

◇PS3主机专用操作系统YellowDog Linux v5.0发布后不久，不少专业破解组织和网站就宣称，他们已经利用Linux操作系统的漏洞成功破解了PS3的蓝光防盗技术，将蓝光电影DVD拷贝到了PS3的硬盘上，这也就意味着蓝光电影被刻录并盗版已经成为了可能。

12月5日 星期二

硬件 Wii全球销量两周过百万，日销量远超PS3和X360

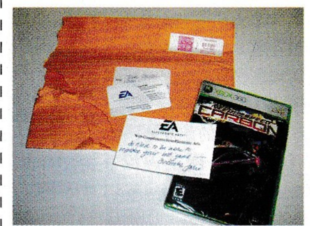
◇IDEA FACTORY公司宣布，X360游戏《日记 轮回之月传说》预定于2007年2月8日发售，售价为7140日元。本作是于2005年11月24日发售的PS2 S・RPG游戏《轮回之月》的移植版，X360版在游戏画面大幅提高的基础上还将增加极具挑战的地下迷宫以及下载道具等。

最厚道的售后服务
——微软为劫后余生的X360买单

近些天来，有关X360主机在遭遇严重交通事故后依然能够正常运行的报道一度在网络上被炒的沸沸扬扬。根据当时亲身经历这场车祸的玩家介绍，尽管车内的X360主机在车祸发生时飞出窗外，外部遭遇了严重的损坏，附带的手柄、遥控器和游戏软件也已经面目全非，但事后他却惊奇的发现X360主机本体依然还能够正常运行。

这名玩家的遭遇以及X360的神勇表现后来在微软Xbox的官方论坛上广为流传，微软Xbox Live首席程序设计师Major Nelson（网名）在得知这一消息后，立刻以个人的名义联系了这名玩家，对他的不幸遭遇表示同情，同时表示愿意为这台在事故中表现英勇的X360主机买单，免费为他更换一台新主机。

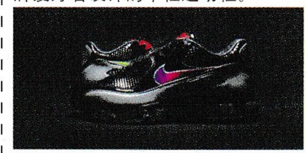

▲外观严重损坏的X360，但依然能正常开机。

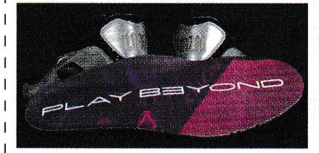

▲EA也向这位玩家赠送了X360游戏软件以示慰问。

最个性的品牌组合
——PS3首发限定版NIKE运动鞋

近来，刚刚发售的次世代主机PS3在eBay等大型拍卖网站上被炒得火暴异常，但实际上并非只有PS3本身才是拍卖的热门商品，似乎所有与PS3挂钩的产品都可以在网上被卖个不错的价钱。比如这双PS3首发限定版NIKE牌运动鞋，原价只有大约200多美元，在一家名为Blue Sole的鞋子拍卖网站上（实在是没想到居然还有这种网站……）被炒到了4010美元，丝毫不逊色于PS3主机。

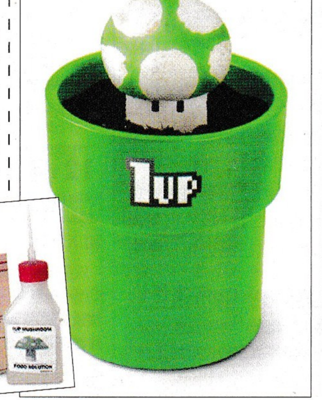
这双限定版运动鞋属于NIKE的Air Max系列，是NIKE运动鞋中比较经典的款式，但其最具价值的地方还是它作为次世代主机PS3首发限定版的纪念意义。鞋子的后跟上标有醒目的"11.17.06"字样，代表PS3北美首发日2006年11月17日；鞋垫上印有PS3的宣传口号"Play Beyond"；内衬里还可以看到PS系列主机经典的"△○□X"的标志，可以说是一款真正为PlayStation系列品牌爱好者设计的个性运动鞋。





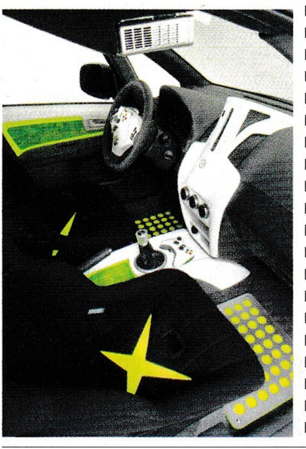
最令人兴奋的盆栽
——许看不许吃的1UP蘑菇

对于喜欢《超级马里奥兄弟》的玩家来说，最美味的食物不是燕窝鱼翅，而是能够为你增加一次游戏机会的"1UP"蘑菇，然而这种蘑菇在游戏中的出现概率并不比跌进深沟却大难不死的机会高多少。为了满足玩家们对"无限生命"的渴望，国外网站ThinkGeek近日开始发售一种可种植的1UP蘑菇盆栽，连同花盆、种子（胞子）以及营养剂的套装只要8.99美元。买回家种植在阴暗的角落2、3周就可以得到这个"永远生命"的1UP蘑菇。需要注意的是这个蘑菇是不能够食用的。



最具游戏性的交通工具
——X360概念车亮相洛杉矶车展

在前不久召开的洛杉矶车展上，一款足以令无数玩家为之疯狂的概念车吸引了在场观众的注意。看到那绿色的X360的标志了么？没错，这就是全球首款X360概念车——铃木SXBox。这款设计新颖功能强大的概念车从外壳到内饰到处都有X360的影子，车内不仅安装有游戏用的液晶电视和X360主机，就连座椅、方向盘、排挡甚至仪表盘都被设计成了地地道道的X360风格，最豪华的游戏娱乐设备在它面前也是相形见绌，一款名副其实的次世代玩家专用汽车就这样诞生了。

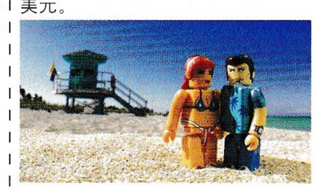




最可爱的暴力游戏角色
——《横行霸道》之乐高篇

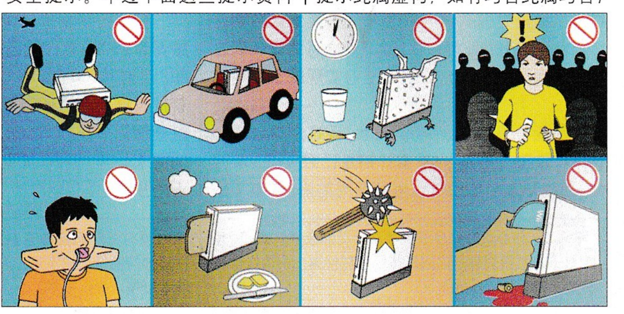


Rockstar Games公司的"《横行霸道》系列（简称《GTA》）"一向以火爆刺激、暴力色彩十足而著称，甚至也因此受到过司法部门和游戏审核部门的格外关注。然而当你看到这些以"《GTA》系列"角色为蓝本制作的乐高玩偶时，恐怕就没有谁再能把这些外型可爱的家伙与暴力和犯罪联系在一起了。目前，《GTA》乐高玩偶共有《GTA3》和《GTA 罪城故事》两个系列，售价分别是39.99美元和35.99美元。



最无微不至的Wii安全提示
——失落的章节

任天堂的Wii主机虽然给玩家们带来了前所未有的新鲜游戏体验，但同时也带来了不少难以预料的麻烦。而事实上为了防止游戏中可能出现的危险，任天堂官方在主机的说明书和官方网站上都公开了游戏安全提示。不过下面这些提示资料你在任天堂的任何官方资料中都是找不到的，因为它们都是一名神通广大的玩家在历尽千辛万苦后搜集到的Wii安全提示中失落的章节，对于Wii玩家来说绝对是不可不读，因为其中涉及的许多条款是致命的……（以下提示纯属虚构，如有巧合纯属巧合）





TEXT BY 风间仁

大量地狱

D3 Publisher公司的“SIMPLE系列”游戏以开发成本低廉、售价便宜而闻名，“SIMPLE系列”在多平台开花结果，目前其主打品牌PS2“SIMPLE 2000系列”已经迎来了第113款游戏《SIMPLE 2000系列 Vol.113 THE 大量地狱》。已经几乎是囊括了所有游戏类型的“SIMPLE 2000系列”此次的新作将是一款极其恶心的恐怖游戏，而且是一款极其恶心的恐怖游戏，大量巨大昆虫铺天盖地的出现将挑战玩家的生理极限。

恐怖的“大量地狱”

游戏中所指的“大量地狱”就是蟑螂、老鼠等各种恶心的昆虫、动物甚至妖怪的大量出现，这些令人作呕的家伙不但数量多，而且个头巨大，这使得游戏的恐惧感倍增。



▲大量蚯蚓堵住了去路，这可如何是好……

◀在狭窄的地方受到前后夹击将是致命的，这些6条腿儿的家伙爬在身上，光是想想都令人毛骨悚然。



水咲エリカ

稍微有些傲慢的女高中生，为了拿回被盗走的手机，而踏入了恐怖的“大量地狱”。

无法抗拒的恐惧

在游戏中登场的虫兽品种繁多，蜈蚣、蟋蟀、螳螂、蚱蜢、飞蛾、蜘蛛、蟾蜍、蚯蚓、潮虫、蝼蛄、毒蜂、水蛭、毛虫……或许每个人都能够从中找到自己害怕的家伙。

STORY

我叫水咲，私立埃利斯学院的2年级学生。我下面向大家讲述的是发生在那一天夜里的怪异事件，当然我所说的这些相信也好不相信也好这都是你们的自由，但是……说不定下一个被卷入噩梦中的人就是你……

那一夜，我去了学校，去取回我忘记在教室里的手机，这完全是因为放学后发生的那件事使我忘记将手机带回来。夜晚的学校与白天的热闹相比简直是两个世界，黑暗中只有走廊上的火灾报警器散发着微弱的血红色光亮，而窗外的圆月看上去也比平时大很多……如果那天我不在深夜去学校拿手机的话这一切恐怖的事情就不会发生……但是，那晚我却必须要用我的手机。

在教室的门前我深深地进行了一次深呼吸，然后壮着胆子进入了教室。微弱的月光下，我立刻找到了窗户旁边的我的课桌，但是不知为何电话却并不在桌上。正当我感到奇怪并向桌子走过去的时候，电话的铃声突然响起——

呤呤呤呤呤呤呤呤！！！！！

吓我一跳！这个铃声正是我手机的来电铃声。……这个时间，难道是那个电话！我一边这样想一边环顾教室，在铃声响起的方向我隐约看见了一个矮小的身影，而且他似乎正拿着我的电话！此时，那个人影突然从教室的另一侧跑了出去。如果不马上拿回电话的话，可能就错过这个重要的来电，因此我顾不上多想，跟随着那个身影追了出去。

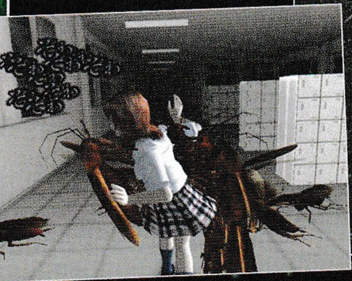
在走廊中我看到了这个神秘的矮人，不，是一只巨大的兔子，没错，它的手中拿着的正是我的手机。此时，兔子看了一眼怀表，向着走廊的另一端跑去。在这一瞬间我犹豫着是否该追这只奇怪的兔子，但是必须要接到这个电话的想法却越来越强烈，于是我下决心一定要取回手机并追了出去。

接下来，那恐怖的事件开始了……

女高中生的绝地反击

作为身陷绝境的你必须要克服对于昆虫的惧怕，发起绝地大反击吧。玩家可以在游戏中使用棍棒或者以投掷敌人的方式来进行攻击。如果被虫虫们爬到身上，画面中将出现“ぞわぞわ（zowazowa）……”的拟声词，而当“ぞわぞわ”布满整个屏幕时就将会GAME OVER，所以一定要在这之前抖落身上的虫子逃出包围。









TEXT BY 乱舞

11月19日，随着北美Wii主机的发售，万众瞩目的任天堂王牌大作《塞尔达传说 黄昏公主》终于发售。虽然游戏的画面并没有给我们太大惊喜，但一如既往精彩的谜题以及丰富的道具设计并没有辜负玩家多年的期盼。此前，任天堂就表示本作的NGC版在画面上将与Wii版完全相反，林克也会恢复成左撇子。那么，本次就将为大家一举公开Wii版独特的动作感应操作方式以及两个版本的操作区别。

Wii A·AVG 塞尔达传说 黄昏公主 ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス Nintendo/日版/1人/6800日元/2006年12月2日 12+ 推荐年龄

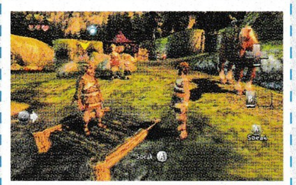
NGC A·AVG 塞尔达传说 黄昏公主 ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス Nintendo/日版/1人/6800日元/2006年12月2日 12+ 推荐年龄

移动、动作

Wii版的基本操作十分简单，双手握住两个手柄，双截棍手柄的类比摇杆控制林克移动，林克所有的动作主要集中在遥控器手柄中央的A键，在特殊场合，对应A键可能发生的动作会在画面下方作出提示。

基本动作的操作

动作	操作方法
对话、调查	A键
翻滚	移动中按A键
抓取	在可以抓取的物体前按A键



▲在特殊的场所就会出现指令提示。游戏画面的下方和右方都会显示当前指令，一目了然。

NGC版 醒目 按住R键推动物体



▲在NGC版中，拿、扔、对话的动作都是由A键来负责，而推动物体的动作则是按住R键来完成。

挥剑

在Wii版中，只要挥动遥控器手柄，林克就能做出相应的挥剑动作。通常情况下，连续挥动手柄就可以发出各种连续攻击。当遭遇多名敌人围攻时，特殊的回旋斩攻击就是最好的选择，不仅威力更大，而且攻击范围更广，与系列中需要蓄力的操作方式不同，在Wii版中，林克手中的剑会自动蓄力，蓄满时剑刃上会闪一道白光，这时只要左右挥动双截棍手柄就可以轻松使用出回旋斩。

剑的操作

动作	操作方法
纵斩	挥动遥控器手柄
横斩	Z键＋挥动遥控器手柄
突刺	Z键＋类比摇杆↑＋挥动遥控器手柄
回旋斩	左右挥动双截棍手柄
跳斩	Z键＋A键



NGC版 醒目 使用回旋斩的方法有两种

由于缺少动作感应功能，NGC版中回旋斩的使用方法也作了相应的调整，既可以通过摇动类比摇杆一圈后按B键使用，也可以通过B键蓄力后松开放出。



防御、闪避

在游戏中按住Z键，系统就会自动锁定附近的目标，如果在战斗中按住Z键锁定敌人，当正面受到攻击时就会自动防御。

防御的相关操作

动作	操作方法
盾防御	Z键
横向侧移	Z键＋类比摇杆←或→＋A键
后滚翻	Z键＋类比摇杆↓＋A键



▲闪避是战斗的重要技巧。按住Z键锁定敌人后，向后拉类比摇杆再按A键，林克就会作出漂亮的后空翻动作来回避敌人的攻击。

艾波那（马）的操作

在艾波那附近按A键即可上马，通过类比摇杆操纵马头来控制移动的方向。向后拉类比摇杆可以让马停止，继续拉的话马就会快速调头并冲刺一段距离。冲刺是马的一个特殊技能，每次冲刺将消耗画面下方的一个冲刺时间槽，利用冲次，艾波那可以跨越前方的栅栏等障碍。



▲从艾波那的背后上马，骑乘后可以快速冲出。

艾波那（马）的操作

动作	操作方法
奔跑	类比摇杆↑
停止	类比摇杆↓
冲刺	奔跑途中按A键
挥剑	挥动遥控器手柄

NGC版 醒目 飞身下马



处于骑乘状态时，按住R键，可以让林克伏在马背上，在装备了盾牌的情况下，还可以实行自动防御。如果这时按A键，林克就会作出NGC版中特有的飞身下马动作。

Wii版《塞尔达传说 黄昏公主》全部动作的操作方法！

双截棍手柄

遥控器手柄

C键
・主观视点的切换

Z键
・锁定目标、防御
・切换背后视点

类比摇杆
・移动（包括跑步、走路、游泳、跳跃）

挥动遥控器手柄
・挥剑

挥动双截棍手柄
・回旋斩

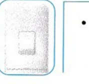
①键
・打开／关闭地图

②键
・打开／关闭区域地图

十字键
・↑键　与米多拉对话
・←↓→键　根据画面右方显示，快捷切换相应的道具，按B键使用。

A键
・对话／调查／开门／拣道具／扔道具等
・执行画面下方显示的动作
・项目的决定

B键（遥控器手柄背面）



・使用设置的道具

－键
・显示道具界面

＋键
・显示收集和装备界面

道具的使用

Wii版中一共设置了三个快捷道具栏，可以预先在道具界面中进行设置，然后通过相应方向的十字键快捷调出，B键负责这些道具的使用。根据道具的不同，使用的方法也有所不同。

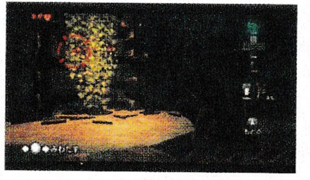
道具的相关操作

动作	操作方法
使用道具	B键
设置道具	十字键





▲在特殊地点使用相应的道具可以打开隐藏的通道，在入手了新道具后，不要忘了在各个可疑的地点试试效果，也许会有意外的惊喜喔。



◀▲使用弓箭（弹弓）的方法是按住B键拉弓蓄力，然后利用遥控器手柄在画面上进行瞄准，最后松开B键将弓箭（弹弓）射出。

NGC版 醒目 通过X、Y键设置道具

在NGC版中，快捷道具的调出和使用更为简单，虽然只有X、Y键可以利用，但玩家只要将常用的道具设置在这两个按键上，之后按X、Y键就可以直接使用相应的道具。



视点的变更

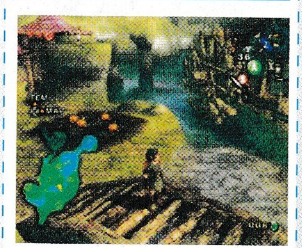
为了方便调查周围的情况，在Wii版中按C键可以切换到主观视点。在通常视点下所看不到的场所，就要切换到主观视点来对周围进行更仔细的观察。

▲在主观视点下，除了利用类比摇杆旋转视点外，还可以借助遥控器手柄的指示功能，这时，屏幕上会出现一个随手柄移动的妖精形态的指示点。

视点的相关操作

动作	操作方法
主观视点切换	C键
调查周围	类比摇杆

NGC版 醒目 视点的3段切换



在NGC版中，C摇杆（右摇杆）除了可以移动视点外，还可以进行主观视点、通常视点、远方视点的三段切换，更适合周围状况的把握。

变身成狼时

当进入被魔物侵蚀的影之领域"黄昏"时，林克就会变身成狼的形态。在狼形态下，林克不能使用道具，取而代之的是狼的特殊能力"感应"，通过"感应"，可以看到通常状态下所看不到的东西。狼的另一个特殊能力是"挖掘"，可以从地面挖起隐藏道具，也可以借助挖出的洞到达门或墙壁的另一侧。"感应"和"挖掘"是狼形态下林克最重要的能力。除此之外，在特定的场所，林克还必须借助米多拉的能力进行远距离跳跃。在可以进行远距离跳跃的场所不仅可以在画面上看到米多拉图标，还可以从手柄上听到米多拉的声音。

狼形态的操作

动作	操作方法
感应	十字键←或→
与米多拉对话	十字键↑
冲刺	移动中按A键
张开结界复数攻击	长按B键后松开
远距离跳跃	按住Z键锁定米多拉后按A键

特殊能力"感应"是解谜的关键



▶与米多拉协力可以向多名敌人发动全体攻击。



NGC版 醒目 图标提示

在可以远距离跳跃的场所，原Wii版中米多拉的声音会被画面下方的图标代替，以确认是否可以跳跃。

PS3 SLG **混沌迷雾** Mist Of Chaos 未定 推荐年龄

Idea Factory/日版/人数未定/7140日元/2007年2月

TEXT BY 六段音速

“《永无大陆》系列”最新作登陆PS3!



以永无大陆上连绵不绝的战争为背景，描绘众多国家之间的纷争以及处在不同阵营战争旋涡之间性格迥异的角色们战斗、友情和爱情故事的史诗般SLG游戏，这就是即将登陆PS3平台的“《永无大陆》系列”次世代最新作《混沌迷雾》！本作是该系列在PS3主机上的首款作品，以神秘异世界亚迪斯大陆为舞台。永无大陆上永无止境的战争将在PS3上延续，迷雾中的混沌世界亚迪斯将揭开新的篇章！

故事背景

里诺非亚历1794年3月，世界格局开始迈向两个极端。强者与弱者、统治者与被统治者，一个阶级分明的统治秩序开始逐步形成。强国依仗自身军事实力，开始不断侵略弱小的邻国以扩张自身领土和势力范围，这就是使整个亚迪斯大陆陷入战乱之中的“第一次里诺非亚历大战”。同年8月，发生在赞达尔海的神秘大爆炸使世界遭到了严重创伤，天空被尘埃所笼罩，大地陷入了一片黑暗之中，在这后世称之为“死亡七日”的生死存亡关头，各国的统治者不得不放弃了战争，久违的和平也终于降临了亚迪斯大陆。11年后，维系在各国之间脆弱的和平底线再次崩溃，饱受统治国压迫的众多弱小国家终于不堪重负，相继暴发了反抗统治国的战争。在这神灵被忘却、恶魔主宰人心的混沌时代中，世界再次被无尽的战火吞没……

参战势力 登场角色

在亚迪斯大陆上共存在8股主要势力，每股势力都有其各自不同的参战理由。此次先为大家介绍其中的两个主要国家，即赞丁王国和布利特恩王国以及这两个王国中参战的主要角色。另外，我们还有机会倾听游戏开发者对这些角色的独到见解，赶快来先睹为快！



◀表面上平静祥和的亚迪斯大陆，谁又能想到隐藏在虚伪和平下战争风云的暗潮汹涌。



意欲称霸世界的西方强国——布利特恩王国

布利特恩王国是一个地处世界中心的岛国，整个国家的社会结构由严格的法律体系和森严的等级制度所约束。同时，拥有压倒性军事力量的布利特恩王国也依靠武力征服、暴力镇压等手段支配着许多殖民地国家。刚刚继任的年轻国王福雷迪里克立志要统一整个亚迪斯大陆，用布利特恩的法律体系来管理整个世界。

规模宏大的城市中心，高耸入云的雄伟城堡应该就是布利特恩的王城所在。

福雷迪里克·海撒

野心勃勃，冷酷无情的年轻国王

冷酷而又充满野心的布利特恩王国年轻国王，人称“狮子王”。由于战乱的缘故自幼丧母，因此对战争极为痛恨，发誓要统一全世界，将整个亚迪斯大陆纳入同一种制度的管理之下。

开发者点评

外表冷酷的福雷迪里克原本也有着温柔的内心，但母后的死使他性情大变，此后支持他行动的强大信念就是统一亚迪斯大陆并彻底终结战争。

特里斯汀·亚袭

憧憬着狮子团的年轻骑士

亚袭公爵家的次子，索菲娅公主的青梅竹马，信奉行动至上原则，有时稍显莽撞，一直希望有朝一日能加入狮子团。

索菲娅·海撒

心地善良，爱好和平的悲情公主

国王福雷迪里克的妹妹，在修道院里默默的独自修行，是一位温柔贤淑的善良女性，一直试图规劝哥哥放弃征服世界的野心。对于自己的青梅竹马特里斯汀，她一直心怀爱意。

开发者点评

性格与福雷迪里克完全相反的角色，反差如此之大的两个人竟然被设定成兄妹关系，看来她与哥哥之间的冲突将是游戏的一大看点所在。

拉塞温·特雷德

庞大军队狮子团的统帅

布利特恩王国军队狮子团的司令官，从前任国王开始就职掌军事大权并辅助王室的重臣，深得国王信赖，同时在军中也拥有很高的威信。

艾玛·拉西黛尔

沉着冷静的冰山美女

索菲娅公主的贴身护卫，军中首屈一指的女性骑士。生就一副绝世惊艳美貌的她，追随者的数量甚至能再组建一支狮子团……不过担心被她冰山般冷酷目光冻伤的人似乎也不在少数。

开发者点评

拥有卓越知识和不凡身手，美貌与智慧并重的完美女性，全面发展的综合型人才的典范。



谁将成为这混沌世界的主宰！

游戏系统

玩家要在亚迪斯大陆上的国家中选择其一，以统一整个亚迪斯为目标治理自己的国家。伴随着内政和战力调整的进行，玩家所统治的国家也将在战争的洗礼下不断强大起来，而整个游戏的宏大故事情节也将随之展开并不断深化。



▲战场中的地形十分复杂，因此要根据具体战况的不同，对战术和战斗单位的排兵布阵做出相应的调整。



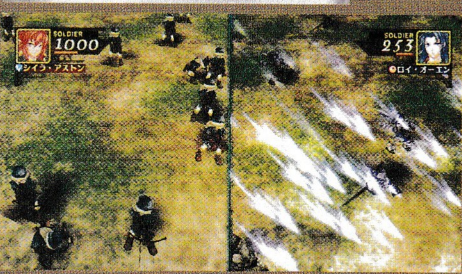
▲各个国家和势力都拥有个性和经历迥异的角色存在，因此游戏中发生的剧情也各不相同，玩家可以根据自己的喜好体验不同角色和国家的成长历程。



◀在世界地图上可以决定进军的方向，同时也要考虑哪里的战力可能出现薄弱环节，应该向哪里增加资金或增派部队。



◀既有雪原上的战斗，也有城市中的战斗，不同的地形玩家所获得的辅助效果也不尽相同。



▲以充满魄力的战争场面描绘宏大的故事背景

信奉众生平等的自由国度——赞丁王国

没有身份制度也不分种族差别的自由国度，这就是游戏中的赞丁王国。赞丁王国的国王本是一个积极的和平主义者，但在眼见国家屡屡遭受他国进犯后，赞丁王国也终于举起了战旗。



▲从港口停泊的众多船只来看，赞丁王国应该是一个海外贸易十分繁盛的国家。

露雪
为祖国而战的银发少女

本名为露修艾尔，为继承亡故母亲和恋人的遗志而加入军队的少女。（作为主人公来说还真是少的可怜的介绍，看来是有意要强调其神秘感）

开发者点评

露雪可以说是在本作中起关键作用的角色，特别值得一提的是她那满头的银发还隐藏着一个巨大的秘密。

阿尔克斯・巴哈摩尔
学识渊博的精灵族老人

饱经风霜的年迈精灵族老人，作为赞丁王国大臣，其渊博的学识无疑是一笔巨大财富，不过在许多问题上他与王子的对立态度也很值得注意。

希拉・阿斯通
暗夜精灵族女性弓箭手

可以随心所欲使用弓箭的暗夜精灵族女射手，由于拥有强大的魔力，因此自幼就被寄予了厚望。

福兰杰・斯图尔修
深得王室信赖的宫廷魔法师

赞丁王国名门斯图尔修家族的后裔，深得王室信任的宫廷魔法师，同时也是罗伊王子的心腹之人，两人经常在一起相互交流看法。

开发者点评

城府颇深，让人捉摸不透的人物，他在游戏中无疑扮演的是一个充满了未知的神秘角色。

特蕾莎・黛拉
四处云游修行的魔法师

与露雪十分要好的22岁女性，为了实现有朝一日成为伟大魔法师的理想，她还依然还在努力修行中。

罗伊・欧安
人所共敬的年轻王子

心地善良，深受国民爱戴和拥护的赞丁王国年轻王子，起初一直在为反战而不懈努力，但为了制止他国的残暴行为和野蛮侵略，最终下定决心走上了战场。

开发者点评

主人公露雪所在国家的重要成员，虽然其地位无法超越主人公，但从他的性格设定上可以看出这个角色的重要性。

多姿多彩的种族



《永无大陆》系列"的特点之一就是游戏中登场的种族十分丰富。除了人类、魔族和精灵族之外，可以两足行走的猫族和蛙族也都曾在系列中出现过。在此次公开的两个国家中，只有赞丁王国拥有多个不同种族的角色，所以眼下还无法确定除了精灵和暗夜精灵以外是否还有其他特殊种族可以使用，不过从战斗画面中我们可以发现大批龙族战斗单位的身影，这应该是其他特殊种族登场的信号。



TEXT BY 风间仁



故事

1000年前，由于受到拥有特殊能量的彗星的撞击，整个星球迎来了漫长的冬季。寻求太阳光明的人们利用彗星所残留的物质开发出了能源"透镜"，并利用巨大的透镜"神之眼"创造了空中都市"蒂克洛福特"。然而其结果是只有少部分人被入选进入空中都市，而绝大多数的普通人依旧生活在被冰河所覆盖的大地上。终于居住在空中都市的"天上人"开始支配地上居住的"地上人"，并开发了强大的对地攻击武器"贝尔克兰特"，对那些不顺从的地上人进行镇压。为此地上人蜂拥而起进行反抗，"天地战争"打响。

战争开始后，拥有强大武力的天上人占了上风，但是反对天上人思想的"贝尔克兰特"开发小组却离开了空竹都市重返地上，并汇集"透镜"开发技术，研制出最终兵器"守护者"用以对抗空中都市。最后，通过"守护者"的使用者们的奋力抵抗空中都市终于陷落并沉入海底……

1000年后，为了寻求激动人心冒险的少年斯坦与拥有智能之剑"守护者"之一的蒂姆罗斯相会。此时世界卷入了对于巨大透镜"神之眼"的争夺中，斯坦与鲁蒂等使用"守护者"的同伴们一起拯救了世界。

18年后……曾经的英雄们的记忆已经逐渐从人们的记忆中淡去，现在令人们崇敬的是能够为所有人带来幸福的圣女埃尔莱茵……在赛因加尔德王国的小城克莱斯塔中居住着一位叫做凯伊路的少年，作为英雄斯坦的独生子，小凯伊路比谁都想成为一位英雄，每天幻想着到外面的世界冒险。而少女莉亚拉的出现改变了凯伊路的命运，过去、现在、未来，曾经的英雄们也被卷入的传奇故事揭开了序幕……

PSP RPG　宿命传说2　テイルズ オブ デスティニー2　全 推荐年龄

NBGI/日版/1人/5040日元/2007年2月15日

经过9年的岁月，PS平台的RPG名作《宿命传说》终于在PS2平台以全新的面貌与玩家见面，或许您正在为这款经典名作而兴奋不已。而这才仅仅是个开始，就在重制版《宿命传说》发售的当天，NBGI公司意外的宣布于2002年11月28日在PS2主机上发售的续篇《宿命传说2》将移植掌机PSP。当年作为首款登陆PS2平台的《传说》系列"作品，《宿命传说2》以精美的画面、绚丽的动画、注重动作要素的战斗系统、豪华的声优阵容等特色获得了玩家极大的好评，而人气歌手仓木麻衣所演唱的主题歌更为游戏增色不少，喜欢RPG游戏的玩家决不容错过。

PSP 版新增要素

★画面由4:3变为16:9，使影像和战斗魅力大增。
★活用PSP的便携性，玩家可以随时随地开始游戏。
★在PS2版斗技场中隐藏要素的基础上追加新要素。
★我方角色的秘奥义特写全部重新制作，并将为原来没有秘奥义特写的部分BOSS增加秘奥义特写。



凯伊路·迪那敏斯

年龄：15岁
性别：男
身高：160cm
体重：55kg
声优：福山 润

▲虽然没有受到过斯坦的言传身教，但是凯伊路依旧继承了父亲的剑术才能。

前作主人公斯坦与鲁蒂所生之子。在凯伊路还很小时斯坦便外出冒险并一直未回，因此小凯伊路并没有见过自己的父亲。虽然鲁蒂也不向他提起有关斯坦的事，但是凯伊路自己却因为是英雄斯坦之子而十分自豪，并梦想自己有朝一日也能够成为像父亲一样的英雄人物。

▲凯伊路继承了父亲斯坦的优点，同样的骁勇善战并极具正义感。

莉亚拉

▲凯伊路在偶然的情况下与莉亚拉相遇，而此时的莉亚拉看上去十分的焦急……



年龄：16岁
性别：女
身高：155cm
体重：41kg
声优：柚木凉香

突然出现的神秘少女。好奇心旺盛并且性格开朗，唯一的美中不足就是过于认真而且责任感太强，无论是什么事都打算用自己的力量去解决。而莉亚拉所拥有的神秘性也是诱使凯伊路冒险的原动力之一。

◀▲莉亚拉所拥有的神秘力量可以化为"晶术"对敌人进行攻击。

罗尼·迪那敏斯

年龄：23岁
性别：男
身高：180cm
体重：75kg
声优：关 俊彦

在克莱斯塔的孤儿院长大，与小自己好多的凯伊路是好友。所属于阿塔莫尼神团的骑士团，骑士团的职责就是守护人们免受怪物们的伤害。罗尼有时做事比较草率，虽然给人感觉不太靠得住，其实他具有与年龄相当的深思熟虑，经常制止凯伊路的莽撞行为。

娜娜莉

对于阿塔莫尼神所强加的幸福存在疑问，决心无论多么艰苦都要通过自己的双手来创造幸福的非阿塔莫尼阵营人们的领导者。娜娜莉拥有百发百中的超人弓术。

年龄：19岁
性别：女
身高：162cm
体重：49kg
声优：川上 とも子

袭达斯

年龄：16岁
性别：男
身高：159cm
体重：48kg
声优：绿川 光

在凯伊路陷入危机时突然出现的神秘剑士，虽然生俱一副瘦弱身材但是却是剑术的天才。袭达斯总是带着一张面具，从不以真面目示人。

哈洛路特

世间罕见的疯狂科学家，哈洛路特可以说是掌握着科学范畴知识的天才，但是在其它方面就像一个小孩子，连一些基本的常识都不懂。但是她对此却毫不在乎，并认为自己是"精神的成长无法赶上的天才能力的稀有罕见人才"。哈洛路特对于凯伊路等人拯救世界的大冒险有着浓厚的兴趣，因此决定共同行动。

年龄：23岁
性别：女
身高：145cm
体重：39kg
声优：平松 晶子

战斗系统

新系统TT-LMBS



《传说》系列"的最大特点就是独特的战斗系统LMB，而在《宿命传说2》中采用了新的改良系统TT-LMBS。TT-LMB是英文"TRUST AND TACTICAL LINEAR MOTION BATTLE SYSTEM"的简称。其中，"TRUST"表示对同伴的信赖，"TACTICAL"则表示战略性，也就是说本作的战斗系统将这两大要素相结合，使"《传说》系列"战斗的即时性、各同伴的任务分配以及连击系统得以大幅进化。

连击系统爽快依旧

作为LMB系统的最大特点就是由普通攻击起始，经由特技再至最终奥义的一连串连续攻击，不仅能够予敌方致命的伤害，而且其爽快感也是无与伦比的。

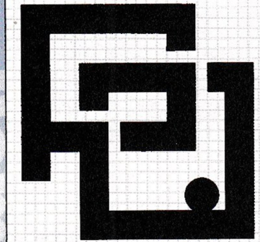
自动缩放机能与SP槽

自动缩放机能与SP槽是在《宿命传说2》中初次登场的新系统。有了自动缩放机能可以使敌（攻击目标）我（操作角色）双方的行动尽收眼底，使玩家能够更好的掌握战局，此后的"《传说》系列"作品也都保留了这一设定。SP是Spirits point的简称，顾名思义是用来表示角色的精神力。战斗中随着角色攻击等物理行动的执行，SP槽（角色头像下方的蓝色槽）会不断地减少，其后果就是命中率与回避能力下降，SP全消费后会出现硬直。而SP槽会随着晶术的使用、时间流逝、防御等恢复，因此战斗中必须保持攻守平衡以及物理、晶术攻击的配合使用，这大大地提高了本作战斗系统的战略性。



◀自动缩放机能的导入使战斗的魄力感更上一层楼。

▶图中莉亚拉的SP槽即将消耗殆尽，这将对下一轮的进攻十分不利。



TEXT BY XUN

INTELLIGENT LICENSE 2



智能执照2 インテリジェント ライセンス2 全 推荐年龄

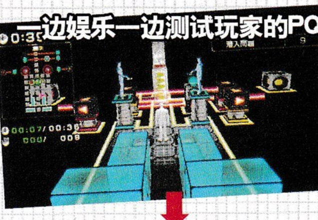
PUZ NOW PRODUCTION/日版/1人/5040日元/2006年12月21日

实用性智能指数?

“PQ(实用性智能指数)”跟我们平时常见的智能指数(IQ)不同,它是专门指在实际生活当中可以应用到的智能指标。

PQ测量游戏将测量你的大脑!

本作是一款可以在轻松愉快的消遣中测试玩家PQ的动作益智游戏。游戏的基本规则非常简单,只要操作游戏中的角色抵达每一个场景的终点即可。但是想要抵达终点就必须操作场景各处的方块,而在这个过程中系统会测量玩家的PQ值。想测量你的PQ值吗?很简单,只要通过本作轻松娱乐一下,答案很快就知道了!



▶根据过关的时间、方块的移动次数等要素来测量玩家的PQ。

游戏模式

首先介绍一下本作中的几个最主要的模式。除了下面介绍的几个模式以外,还可以查看玩家成绩的“成绩发表”,可以反复挑战已通过场景的“收集”等模式。

1 PQ测定

本作的主要模式。共准备了5种不同的测试,以不同的方式来测定玩家的PQ。初期可以挑战的关卡共有250个,耐玩度相当高。



▲100问测试的题目和时间都很长,但可以更准确地测试玩家地PQ。

·100问测试

10道题为一个关卡,共需要挑战10个关卡。限制时间是300分钟,挑战自己的极限吧!

·简易测试

在10分中的限制时间内挑战5个关卡。跟100问测试相比,关卡数和时间都很短。

·主题别测试

“一手指”、“推理问题”等从5个不同的主题中选择一个主题来闯关。

·周刊测试

连接网络,从网上下载每周更新的题目来挑战。

·玩家问题集

从网上下载其他玩家提供的问题,并进行挑战。

3 网络

通过网络,玩家可以下载新的题目。另外还存在排行榜,在不断更新的排行榜上和全世界的玩家比较一下自己的PQ。

2 创建问题

在本作中还可以自己创建问题。通过网络来投稿自己原创的题目,其他玩家就可以把自己创建的题目下载并挑战。



問題ID	問題名	正答率	好評率	好評	悪評
000141	(*.*)(^o^)('∀')	96.9%	100.0%	31	0
000032	Q1-6	93.9%	100.0%	26	0
000026	Q1-2	91.3%	100.0%	21	0
000135	KAZAGURUMA	100.0%	100.0%	20	0
000153	niru_02	90.5%	100.0%	19	0
000057	07004	100.0%	100.0%	18	0
000156	uzumaki	100.0%	100.0%	18	0
000024	Q-tokozumi	94.4%	100.0%	17	0
000137	heli-laser	100.0%	100.0%	17	0

需要掌握的8种规则介绍

规则1 只能移动段差为一段以内的平台

游戏角色在移动时只能移动上下段差为一段以内的平台。想移动段差为一段以上的平台就需要搬动场景内的方块来把段差调整至1段以内。

▶虽然终点就在眼前,但由于出现段差无法移动。此时需要利用其他的方块来调整段差。



▲搬运小方块在游戏中是一个非常重要也是非常关键的要素之一。

规则2 小方块可以随意搬动

小型的方块是可以拿起来搬动,但一次只能同时搬动一个小方块。另外举起方块的情况下无法移动有段差的平台。所以小方块是给玩家创建移动平台的重要工具。

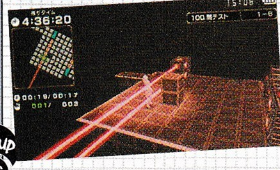
规则3 大方块只能推或者拉

大方块虽然不能像小方块那样举起来,但可以通过推或者拉的方式来搬动。大方块的大小就等于把4个小方块组合在一起。大方块不仅不能举起来也不能改变方向。



▲大方块是一个长方形的方块,只能推或者拉,并且还无法改变方向。

规则4 不可以接触激光



在游戏中有些小方块和大方块会发出直线型的激光。在游戏中是决不允许接触这些激光,如果不小心碰到激光的话就只能重新开始挑战。如果遇到这些激光的话就利用其他方块来挡住激光的路线。

规则5 不可以接触警卫员

同样是不可以接触,但和激光相比警卫员可以移动,并且一旦发现玩家脚印的话就立刻追踪。所以游戏中最好不要靠近这些警卫员,如果不小心被这些警卫发现的话就必须赶快从他的视线中离开。

警卫员比激光要难缠很多!

规则6 好好利用传送平台



如果看到绿色柱子,那就是传送平台。进入传送平台的话可以直接传送到另一个传送平台上。但是如果传送平台的出口被堵住的话,则无法传送过去。

◀和其他方块一样,传送门也可以搬动。

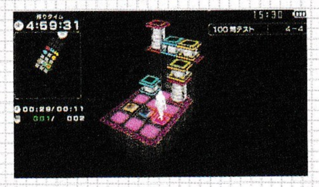
规则7 玻璃方块容易碎



玻璃制的大小方块和其他方块一样能够搬动,但是从高空落下来的话就会碎掉。而有些关卡就是利用这种玻璃方块独特的性质来解开迷题。

规则8 利用开关来激活同样颜色的陷阱

开关是通过站在上面、放置方块、照射激光等方法来开启。开关共有红、蓝、黄色的三种,不同颜色的开关会激活相应颜色的平台。



1960年代初。

我这是在哪儿？旁边有一架飞机残骸，到处都是尸体……水，幽蓝的水，我在海底？

环顾四周，我真的在海底，远处有座灯塔在水波中荡漾。我游上前去探个究竟。不，这不是灯塔，它在海底。这座神秘的建筑建在海底！我顺着梯子爬向里面。尸体！又是尸体！可是，我无处可去了，只能继续向深处前进。我把尸体移走，爬到了一个潜水设备里。它在降落，一直降落。

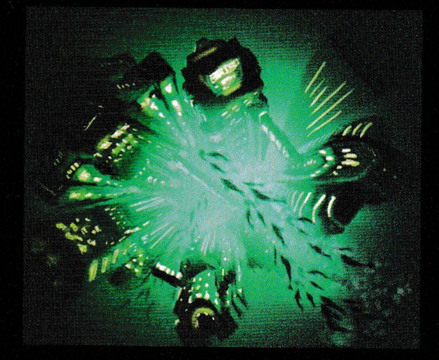
远处出现星星点点的万家灯火，一座座建筑出现在眼前。这是一座……城市！这座海底的城市，它似乎停止在时间的海洋中。到处都在坍塌，水从玻璃墙的裂缝中涌入。

——欢迎来到“极乐世界”！



生化奇兵 /BioShock

□厂商：2K Games/Irrational Games □机种：PS3/X360 □类型：FPS □发售日：2007年内



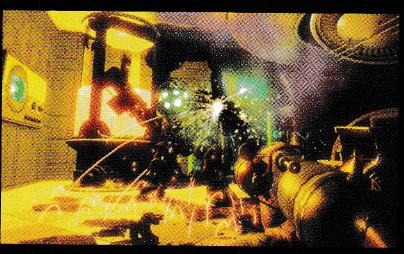
《生化奇兵》是由开发知名恐怖游戏“网络奇兵（System Shock）系列”的Irrational Games公司开发的次世代FPS新作，因此本作从2004年末正式发表开始便一直备受关注，而在今年的E3展中首次亮相的《生化奇兵》获得了业界人士以及玩家的极高评价，而IGN和Gamespot两大国外游戏网站都将本作评为E3 2006最佳游戏。

游戏中所在的“极乐世界（Rapture）”曾是一个真正的乌托邦，它由前苏联流亡者安德鲁·莱恩（Andrew Ryan）于1946年设计。极乐世界的设计目标是为全世界最出色、最优秀的画家、科学家和运动员们提供完美的生存空间。作为这个世界的创造者，莱恩享受着高于所有其他住民的经济优势。然而一些事件的发生让极乐世界的经济平衡彻底崩溃，并且成为一个灾难世界。

两位研究海底生物的科学家发现了一种海蛞蝓，这种海蛞蝓每消化和摧毁一个细胞，就会分泌出一种含有干细胞的液体，很快这种被称为“亚当”（Adam）的物质成为了极乐世界的金钱。它能够让人更聪明、更愉快，甚至不会因为癌症而死亡。惟一的问题是，控制亚当的并不是安德鲁，而是一个年轻的机会主义者枫丹尼（Fontaine）。围绕基因改良的竞争在这两个极乐世界最有权势的男人之间展开，最终安德鲁赢得了基因之战，而代价却是他的整个乌托邦，甚至里面所有的居民。人们发现亚当存在自我更改的功能，利用这种特性可以让人类的体能突破理论极限，然而正是因此，人类肉体在不堪重负之下终于产生变异！极乐世界成了怪物肆虐的海底地狱。

《生化奇兵》通过将令人毛骨悚然的恐怖元素与生物变异等科幻色彩浓重的的故事背景的完美结合，配以紧张刺激的第一人称射击和完全开放式的自由探索游戏模式，极为出色的营造出了一个充满了未知和恐惧、但却引人入胜的游戏世界。

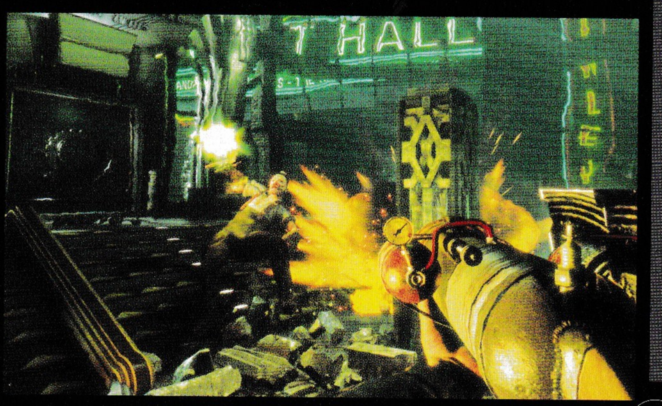
在游戏中，武器弹药和“亚当”将成为对玩家起至关重要作用的两种道具。武器弹药是对付“极乐世界”中各种恐怖敌人所必须的装备，除了手枪、霰弹枪等普通武器以外，也包括一些外型超酷、未来气息十足的强力武器，每种武器都对应不同的弹药，且所有武器都可以进行相应的改造和强化以实现更大的威力。

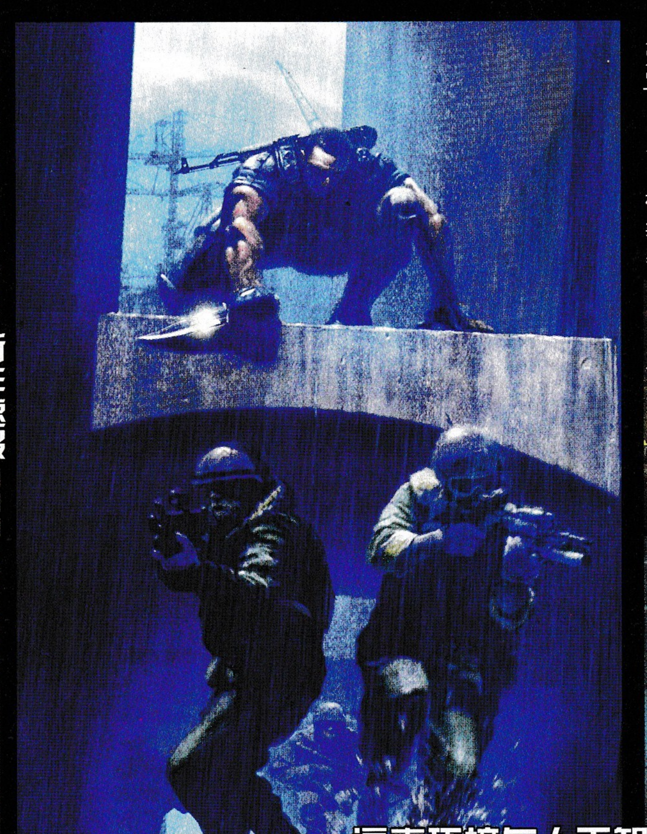


“亚当”是游戏主人公赖以生存的能量来源，而且玩家还可以通过这种神奇的物质来提升自己的能力并获得更多新的技能。据悉，游戏中共有超过50种以上的遗传基因能力可供强化，而这些都要依靠玩家在游戏中收集的“亚当”来获得。在游戏中获得这种特殊能量的方法有很多，但基本可以归结为靠武力夺取和用好处收买两种。说到这里就不得不提一下生活在“极乐世界”中一种名为“小姑娘”的生物，这种外表酷似小女孩的生物可以吸收并分解存在于生物体内的“亚当”。玩家可以靠武力从它们手中夺取这些能量，但也可以选择怀柔政策，用这些“小姑娘”喜欢的食物来换取自己所需的“亚当”。

游戏中的生存之道十分丰富，许多还要靠玩家自己去逐步发掘，但最终的目的只有一个，就是生存！有了武器和技能，玩家就要开始面对游戏中的各种敌人了。不仅要随时警惕形形色色的遗传变异恐怖生物的偷袭，城市中设置的各种自动防御系统由于失控的原因也将对玩家造成极大的威胁，能否逃出生天，一切都要靠玩家自己。



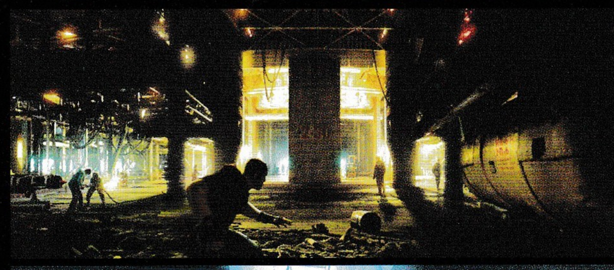




多面特工 /Cipher Complex

□厂商：Edge of Reality □机种：PS3/X360 □类型：ACT □发售日：2007年

今年6月，Edge of Reality公司公开了一款以渗透潜入为题材的动作游戏《多面特工》，在潜入类动作游戏老前辈《潜龙谍影》和《分裂细胞》当道的今天，这款次世代的新生游戏作品又将依靠哪些独到之处来吸引玩家们的眼球呢？现在，Edge of Reality公司终于打破了沉默，为我们公开了大量游戏的详细情报以及游戏画面，让我们来先睹为快。





逼真环境与人工智能共同打造与众不同的新型潜入游戏



《多面特工》可以说是Edge of Reality公司独立开发的首款原创游戏，在经过长时间的研究和探讨后，游戏的开发者决定制作一款与众不同的潜入动作游戏，这就是《多面特工》。据游戏的制作主管Thomas Coles透露，《多面特工》的开发已经有两年有余，而游戏的重点将放在如何通过环境的营造以及人工智能（AI）部分的开发上。"我们想把环境也作为游戏的角色之一并将其完美融合到游戏中去。"Coles表示："在许多该类游戏作品中，环境的重要性就像背景音乐一样居于次席，往往只是强调几个需要注意的重要区域而放弃其他的部分，而我们花费了近两个月的时间和大量精力来确保能改变这种情况。"

"通过多年的尝试，我们深刻认识到，让游戏中的AI能够真实的人那样活灵活现是多么重要。"Edge of Reality公司总裁Binu Philip说："AI对玩家的游戏体验十分重要，而以我们对这个领域的认识，我们想要把这种体验发挥得更充分。"此外，他还强调，多人连线游戏也是开发小组所重视的。





诡计与背叛不过是试金石，报仇雪恨的时刻来临

对于一款优秀的潜入动作游戏来说，紧张刺激的剧情和深邃的世界观绝对是必不可少的要素。为了能让《多面特工》拥有一个引人入胜的故事背景和个性十足的主人公，Edge of Reality找来了曾经为包括《纳尼亚传奇》在内的多部好莱乌热门大片担任编剧的著名制作人Mark Bristol为游戏设计剧情和人物。Bristol在游戏中力图展示的是对隐藏在战争深处根源和本质的探讨，这也是一般同类题材游戏所不曾涉及的领域。

游戏的主人公John Sullivan是一名在军队中经历无数磨难成长起来的孤胆英雄，在海湾战争中的初次登场就显露出不凡的身手，然而他好管闲事又爱惹事生非的个性也与他的不俗身手一样令人佩服。很快，他受命加入了一支由少数精英组成的为专门防止核武器扩散而组建的精锐部队，也从此有了"密码（Cipher）"这个代号。

游戏开始的时间是2003年，以美国为首的多国部队正式入侵伊拉克之前，地点是伊拉克北部地区，主人公"密码"奉命追踪一颗由俄罗斯流入伊拉克的核弹头的下落。然而就在他和他的小队准备截断核武器的交易渠道时，一个名叫Anakov的军火贩子出卖了他们并送给了我们的主人公一颗子弹作为纪念，"密码"从此便陷入了昏迷。

时隔数年主人公再次被唤醒之时，核战争和恐怖主义的危机已经到了一触即发的危险边缘，美国政府急需防核扩散快速反应部队深入危险地带解决令他们寝食难安的核威胁，而"密码"正是执行这一危险任务的最佳人选。我们的英雄就这样重返战场，而这次他将在位于冰天雪地的西伯利亚附近的一座孤岛上执行绝密的潜入作战。

准确把握时机和肾上腺素，才能人挡杀人、佛挡杀佛

之所以说《多面特工》与众不同，是因为这款游戏引入了一种新的理念，游戏的开发者将其描述为"攻击型渗透"，顾名思义，玩家在执行潜入作战时，并非象一般的同类游戏那样一味地躲在黑暗的角落里等待敌人走过，而是要做到该出手时就出手，依靠闪电般的速度将敌人解决，而不是努力不被他们发现。

以进攻为主导的潜入是游戏的核心，如何快速并有效率地将敌人消灭就显得至关重要。主人公"密码"具备象外科医生那样准确无误的手法，能够分毫不差地命中敌人的要害并将其至于死地，用开发者的话说就是，"当一名敌人意识到自己的喉咙已经被割断时，他周围的其他人也只能面临同样的下场。"这听起来神乎其神的动作事实上并不难实现，不论是移动还是战斗，一切的秘诀都在于主人公的特殊能力，在游戏中我们称之为"肾上腺素"。

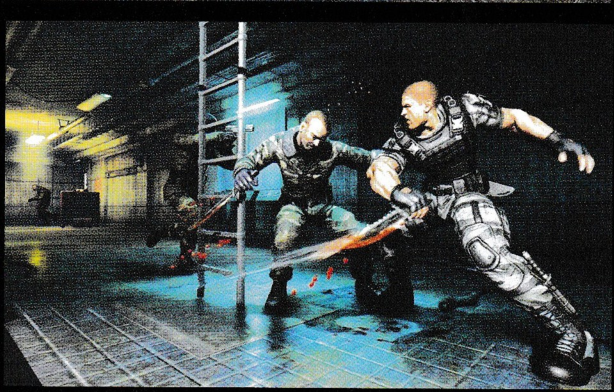
玩家在游戏开始时都会拥有一定量的肾上腺素，其数值会在屏幕左侧以计量表的形式体现，每当玩家使用一种特殊技能时（如高速冲刺），肾上腺素的数值就会有所下降，但随着时间流逝还会逐渐恢复。而玩家也可以通过杀死敌人来补充肾上腺素，这也正是游戏的诱人之处，如果时机和手段掌握得当的话，可以在一瞬间秒杀多名敌人，甚至可以做到在第一名敌人尚未倒地时就结果其余的对手。当然，"密码"依然是人而不是超人，当受到一定程度的伤害后也会挂掉，因此如何合理分配和使用肾上腺素就成为了制胜关键。

"密码"可以使用各种不同的武器，也拥有多种不同的格斗技能，因此即使是玩家弹药耗光或是肾上腺素用尽，依然可以依靠拳头和刀子与敌人作战。当然，如果有足够的肾上腺素的话，玩家还可以利用像高速移动或减慢时间流速等神奇的技能在瞬间干翻大批敌人。目前游戏中可以使用的技能和武器的种类以及数量还不得而知，但相信不久后就会有更多详细的信息公布。

需要指出的是，与《潜龙谍影》和《分裂细胞》等潜入动作游戏一样，《多面特工》的游戏方式中也贯穿了潜入所必不可少的隐秘行动要素。为了避免令人痛不欲生的"Game Over"局面出现，玩家有时必须要学会与墙壁亲密接触或是在黑暗的角落里缩成一团。不过这些并不是强制性的，因为从本质上讲，制作人希望玩家尽可能地享受杀敌的爽快感。除了潜入这个核心元素，游戏中还将包括许多如驾驶、角色成长以及场景互动等动作冒险游戏不可或缺的要素。

本作目前还没有找到发行商，因此游戏的正式推出时间可能要等到明年才能确定。不过从眼下公开的情报以及游戏画面来看，本作应该可以算得上是次世代潜入动作类游戏中比较值得期待的一款作品了。



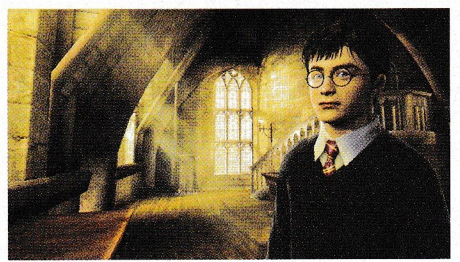


有勇又有谋，杀人于无形也是一种艺术

新作速报

哈利·波特与凤凰社
Harry Potter and the Order of the Phoenix

□厂商：EA □机种：MUL □类型：A·AVG □发售日：2007年7月



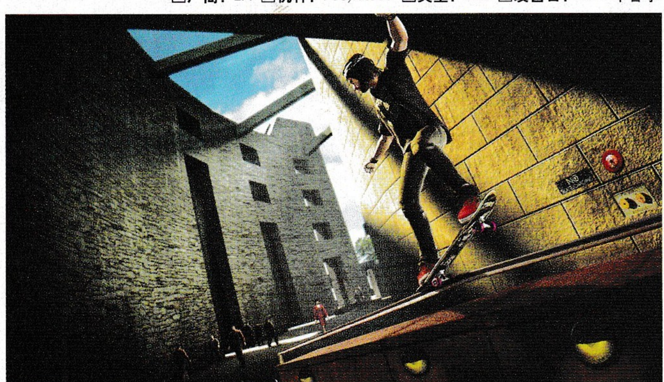
神奇的哈利·波特又将在游戏中大显神通。EA公司正式宣布，作为华纳兄弟电影公司同名电影的重要相关联动作品，《哈利·波特与凤凰社》的游戏版将于2007年7月同时登陆PS3、X360和Wii三大次世代主机，这也是"《哈利·波特》系列"游戏首次登陆次世代主机。

EA公司同时还确认，除了三大次世代主机平台以外，《哈利·波特与凤凰社》还将同时在PS2、PSP、NDS和GBA上推出。事实上，早在今年7月份，EA就传出消息说打算开发"《哈利·波特》系列"游戏的最新作，按照《哈利·波特》小说的原作者J.K. Rowling的作品顺序推测，不难猜测本作应该就是《哈利·波特与凤凰社》。

EA官方还透露，《哈利·波特与凤凰社》的游戏版将遵循小说原作和即将于明年上映的同名电影的剧情和故事背景展开，因此原作中的经典情节和场景也将在游戏中被重现。本作目前正由EA英国分公司开发，喜欢哈利·波特的玩家不妨关注一下。

极速滑行／Skate

□厂商：EA □机种：PS3/X360 □类型：SPG □发售日：2007年春季



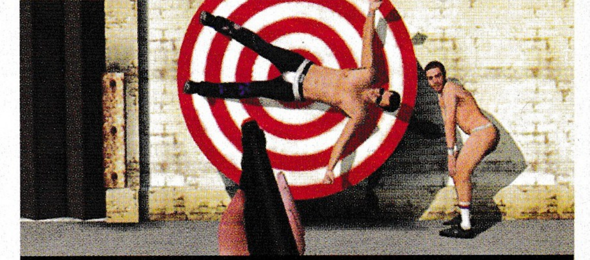
一提起极限运动特别是滑板模拟游戏，许多人都会在第一时间想起Activision的"《托尼霍克》系列"。诚然，作为一款爽快的滑板游戏，《托尼霍克》确实在热爱极限运动的玩家群中有着很高的认同感，不过这似乎并没有获得EA公司的认同，为了挑战该系列的霸主地位，EA公司宣布开发自己的新滑板游戏——《极速滑行》。

EA官方在介绍这款公司的最新作时强调，《极速滑行》是一款为极限滑板爱好者设计的滑板游戏，将实现最大限度的逼真感，让玩家体会有如真的滑板运动一样的刺激。尽管这样的说法难免让人觉得有些言过其实，毕竟滑板游戏现在还无法象《吉他高手》那样推出吉他型控制器来增加真实感，但从目前公开的游戏画面来看，这款游戏确实拥有值得我们期待的素质。



EA保证游戏的手感和画面都将具备一流的水准，将通过类比摇杆操作、逼真的拍摄手法和具备极高互动性的场景来实现爽快刺激的极限滑板游戏体验。另外EA还表示，游戏将在最大程度上体现极限运动爱好者群体的审美倾向和文化特色，让《极速滑行》真正成为一款属于极限运动爱好者，为极限运动爱好者所认同的滑板游戏。

由于现在我们能得到情报还仅限于对游戏的概念描述和这些精彩的游戏画面，因此游戏的操作性和系统还依然不得而知，这些信息相信在看到游戏的演示影像或是试玩版之前还很难判断。然而有一点可以肯定，那就是本作的开发商EA公司不仅是全球首屈一指的第三方游戏开发商，且对体育运动类游戏的开发有着相当丰富的经验和独到的见解，相信本作的素质至少不会比"《托尼霍克》系列"差，才对得起EA体育游戏的金字招牌。



蠢材秀／Jackass: The Game

□厂商：Red Mile Entertainment/Sidhe Interactive □机种：PS2/PSP □类型：ACT □发售日：2007年3月14日

"Jackass"是一句美国俚语，主要用来指那些看起来很愚蠢，总是挨打却又自虐性地找打的小丑型人物。2001年，美国的MTV频道推出了同名的电视真人秀节目，内容便是本片的主演约翰尼·诺克斯维尔先生带着一帮形态各异的特技演员，大玩各种变态的自虐与互虐游戏，例如拿夜壶里的尿洗澡、裸奔到消防局门口摆个造型，要不是就是钻进皮口袋让大家拿皮鞭不断抽打，看口袋在多长时间之后会被打破……片子引起了相当一部分叛逆美国青少年的极力追捧，但鉴于社会影响恶劣，内容恶俗不堪而被迫把播出时间改到了零点左右，但收视率却不降反升。2002年，派拉蒙推出了同名电影《蠢材秀》，500万美元的小成本竟然换回了6400万元的票房，让派拉蒙差点笑掉下巴。

在今年5月的E3 2006上，SCE公司曾展出了一款由该搞笑电影改编而成的PSP游戏《蠢才秀》，这款游戏将原作电影中各种离奇搞怪的剧情和动作通过单机和多人联机游戏的方式完美的展现了出来，本作收录了数量相当多的迷你游戏，其中许多拥有很不错的动作性，相信会带给玩家与众不同的乐趣。

据游戏的开发商Sidhe Interactive公司介绍，本作中多达40余款的迷你游戏，大都取材自原作电影中的情节，而每种迷你游戏还对应许多隐藏任务、隐藏要素等特殊游戏特性可供玩家发掘。此外，电影版《蠢材秀》中登场的众多性格古怪、令人捧腹的角色也将在游戏中一一亮相，部分角色还拥有各自独特的迷你游戏，进一步丰富了游戏性。同时《蠢才秀》电影版的导演也参与了游戏的开发工作，因此电影中的许多令人忍俊不禁的经典场面也将被以游戏的形式完美再现。开发人员表示，希望玩家在玩游戏的过程中，能够感受到与电影一样甚至更胜一筹的乐趣。

例如在一个类似于滚桶的迷你游戏里，玩家要操纵垃圾桶从山上高速滚下，同时还要躲避公路上川流不息的车辆和路面上林立的路牌和信号灯，不过这个垃圾桶自己可不会滚，玩家要扮演剧中主人公自己去"驾驶"这辆特殊的人力交通工具。类似这样的游戏还有很多，只不过乘坐的交通工具略有不同，有时是超市的购物手推车、有时是高尔夫球场的电平车甚至游乐园的碰碰车，不过一样都是乐趣无穷。

游戏中另外一个十分有意思的地方是"导演剪辑模式"，玩家可以把游戏中完成的惊险搞怪动作录制成"影片"并保存在记忆棒中，然后在该模式下进行剪接、慢速或聚焦播放等处理，让玩家在扮演剧中角色的同时再体验担当电影导演的乐趣。

本作目前预定于明年3月推出，届时将有PS2、PSP和PC三个平台可供玩家选择，顺便一提的是，本作的PS2版支持2人联机游戏，PSP版则可以对应最多4名玩家通过无线通讯功能同时游戏。



全民大图鉴

各位读者大人好久不见！前不久Hikaru在编辑部张贴出一张视力检测表，真是不测不知道，一测吓一跳，音速的平均视力已经下降到1.0以下了，正式宣告跨入近视行列。在紧张的学习生活之余，玩上一款自己中意的游戏无疑是最惬意的放松之道，不过大家也要注意适当休息和保护视力哦。闲话少说，赶快进入正题来看看今天的大图鉴有哪些搞笑内容提供。





◀▲同样是玩游戏，条件咋就差这么多呢？



▲Wii Are Killing!



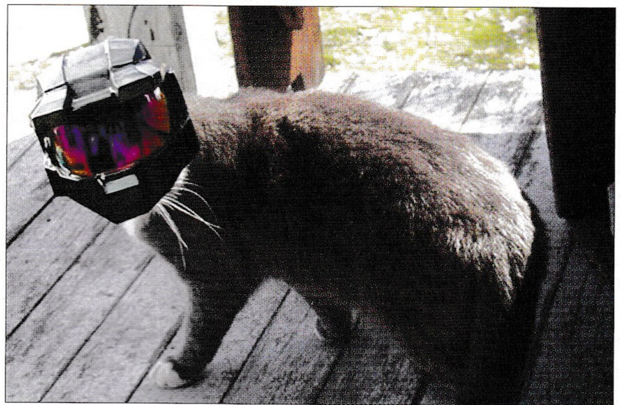
▲随时随地享受游戏才是王道！



▲Wii Are Eating!



▲Wii Are Dreaming!



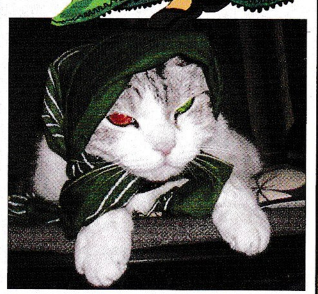
▲士官长，这次的任务是消灭潜伏在基地中的所有恐怖啮齿类动物。什么？你没见过啮齿动物，老鼠你总见过吧……



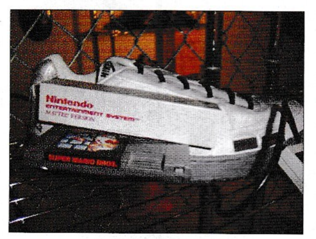
▲懂得与别人分享是一种好的游戏态度。



▲爱情已走到尽头……



▲俺家的小翠，别有一番风味。





▲运动型FC主机问世，不过能不能穿就是另一回事了……



■火车不按照正常路线行驶，危险性远大于汽车……



■名副其实的"超任"！！



《蓝龙》开发完成！续作即将进入开发阶段！

坂口博信复归游戏业界的第一款作品《蓝龙》，在游戏即将发售之际，坂口博信目前的心情如何？在接下来的访谈中让我们了解一下他对于本作抱有什么样的期待和想法。

X360 RPG | 蓝龙 ブルードラゴン | Microsoft／日版／1人／7140日元／2006年12月7日



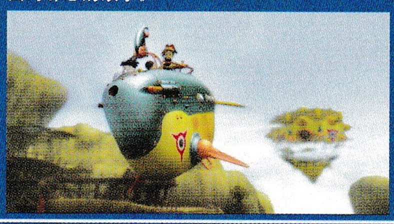
TEXT BY XUN

MISTWALKER代表坂口博信 《蓝龙》发售纪念特别访谈


坂口博信

MISTWALKER代表，《FF》之父。2001年离开SQUARE（现SQAURE ENIX）之后，一时离开游戏业界。从2004年开始作为游戏制作人继续工作。《蓝龙》就是坂口博信复归之后的第一款作品。

本作是Xbox360专用的原创RPG。由坂口博信负责制作总指挥以及剧情，由鸟山明负责角色设定，由植松伸夫负责游戏音乐。游戏以富有质感的独特方式描绘了少年和少女们以纯洁的心灵面对邪恶的故事。



把这些年来充电的力量全部用尽

——祝贺您，终于完成《蓝龙》的制作，开发期大概有2–3年了吧？

坂口：包括构思期间一共花了三年，实际开发时间是两年多一点，想起过去真是遇到数不完的困难。和当初相比现在我的体重减了10公斤。

——的确是受了不少苦啊。

坂口：是啊，复归游戏业界后我又开始玩帆船，减肥的原因也许是帆船（笑）。

——哈哈，原来如此（笑）。那么完成本作之后感觉如何？

坂口：说实在话，由于最初没有充分了解X360主机，所以最艰难的地方是去了解X360这台主机的结构。就像当年开发第一作《最终幻想》一样。当时的SQUARE的游戏卖的并不怎么好，所以根本就没想过能制作出销量百万套的大作游戏，但我觉得当时的那种没有太多压力的感觉很好，就像是从零开始出发一样。这次再一次感受到当初的那种感觉。已经很久没有过像这次一样的感觉了，回到初心，一心投入游戏开发。希望这次也能被众玩家接受。

——开发过程中一直都充满着力量和士气？

坂口：是啊，因为之前已经休养了3年的时间。但这次要把这三年充电的力量全部用上。前两天刚完成本作，找了开发人员一起喝酒。

次世代的第一款作品内容丰满，一共是三张盘！

——《蓝龙》应该是有史以来第一次能够在次世代主机X360上表现出了如此具有魅力的游戏内容。

坂口：高清晰画面能够表现出非常细腻的表情变化，所以只要有一点点偷懒，很容易就能看得出来。但实际上我们在制作过程中最吃力的部分是游戏中的角色在即时时间下的各种动作。因为作为一款游戏这种要素是必不可少，而且是非常重要的一部分。游戏的绝大部分都是在即时时间下处理，所以难度还是相当高的。但因为是如此苦战过程中所制作出来的作品，所以我们也带着自信向玩家推荐本作。

——我觉得本作的游戏质感非常好。

坂口：因为我们想在本作中表现一种鸟山先生风格的世界。如果仔细观察的话就能看出岩石表面、花草树木等背景要素做得非常真实，在这个情况下我们进一步采用色彩、镜头的模糊、柔和的光源等表现方法，作为一张图片这些之前是从未采用过的表现方法。

——也就是说突出了作家的个性？记得坂口先生曾经说过今后的游戏当中突出作家个性是一个非常重要的要素，的确《蓝龙》和《失落的奥德赛》和其他游戏相比感觉非常有个性。由于PS2主机的性能提高，很多人都走真实路线，但觉得《蓝龙》走的并不是真实路线。

坂口：……因为对这些有点看腻了，感觉现在的很多游戏好像失去了自己个性。当然并不是所有的游戏都这样，比如《汪达与巨像》，最初看到这款作品的影像时被深深地吸引住，也受到该作品不少的影响。无论是影像还是游戏性都充满个性，给我的印象非常深刻。

——这次完成的《蓝龙》，是不是像当初的构想那样开发顺利？

坂口：虽然开发途中遇到各种各样的困难，但最后还是完成了令人满意的作品。话说起来有一次在开发途中遇到很大的困难，当时差点就中止开发本作。次世代主机对开发者来说的确是一个具有相当大的挑战性。

——连坂口先生都这么认为？

坂口：是的。游戏数据的容量非常庞大，我们采用压缩技术好不容易把所有数据放进了三张DVD光盘里，如果是没有压缩过的数据，那么大概有30GB左右的容量大小。

——三张光盘！而且是30GB（笑）

坂口：做这30GB的数据，我们真是吃了不少苦（笑）。每一句对白、每一张贴图的累计形成了如此庞大的容量。开发途中不知道对自己提问多少次，到底能不能完成如此庞大的工程。但最初构思的时候就已经决定爬这座山，所以虽然看不到山峰，但始终没有放弃，最终还是抵达了山顶（笑）。

——真是太辛苦了，的确和开发初期见面的时候相比瘦了不少，原来是经历了这么大的苦难。

坂口：不，这是因为我开始玩帆船，所以……（笑）







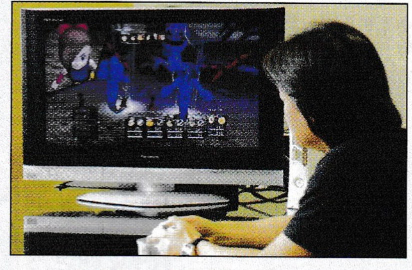
总游戏时间大约40～50小时，充满各种乐趣！

——下面就开始接触游戏内容吧。战斗的最大要素“影子”一共有多少种类？

坂口：一共9种。

——具体有什么样的组合方式？

坂口：角色在任何时候都能够切换影子，角色和影子的等级是分开来算的。而且角色对影子对装备的比率大概是1：1：1，会直接影响到角色本身的战斗能力。所以随着角色等级的提升以及装备能力的加强，即使1级的影子也将获得相当程度的能力。



——哈哈～，原来如此。

坂口：通常的RPG随着升级，需要的经验值会不断增加，所以回到之前的迷宫就很难升级。在本作中我们把影子的成长所需要的经验值调整为每一级都差不多，所以即使回到初期的迷宫也会觉得升级很快。此时使用一个叫“バリバリア”的开启防护罩技能的话，敌人只要碰到这个防护罩就被打倒，影子的等级会升得很快，同时还学会相应的技能。

——哦哦。

坂口：还有就是技能。比如武僧职业可以学会“蓄力”，而剑士可以学会同时攻击前列敌人的“横扫攻击”。把这两个技能同时装备到技能栏当中，就可以在蓄力的同时使用“横扫攻击”。以双倍的攻击力同时攻击前列的敌人。

——也就是说不同职业之间的不同技能可以自由组合，组合成一个强力的合体技能？

坂口：对。有一个叫“组合技”的特殊技能，练这个技能会增加装备技能的技能栏数，最多可以增加到11个技能栏。所以能实现“利用寄宿魔法的剑来偷盗对方的道具、还可以蓄力，同时还能吸取敌人的HP和MP，偶尔还会发动一击必杀的效果”，而且这一系列的效果都是在一次的攻击中全部实现。

——哇，听起来真有意思。但是如果能这样的话会不会在平衡性方面出现问题？

坂口：有些制作人向我提意见，比如说这个技能和那个技能如果组合的话难度会大幅下降。在这种情况下会对技能进行调整。但实际上绝大部分情况下会调整敌人的能力，而几乎没有弱化技能。

——能不能告诉我一些技能方面的组合？

坂口：好。有一种战斗方式是借鉴了MMORPG的系统。一个叫“重甲”的职业当中有“替身一切攻击”的技能，专门强化防御能力，同时替同伴承受一切攻击。无论敌人攻击任何角色，装备该技能的角色都会替同伴抵挡敌人的攻击。把这个技能强化，然后站在前卫抵挡所有攻击，而剩下的同伴就不用担心防御，可以完全专注攻击。

——听起来很有趣。

坂口：但是如果这个角色中敌人的石化或者即死魔法，那么缺乏防御能力的后列同伴也只有死路一条。所以还是存在一定的风险。

——游戏的通关时间大概是多少呢？

坂口：大概40～50小时左右吧。即使赶时间通关也需要35小时左右。

——内容相当丰富啊。

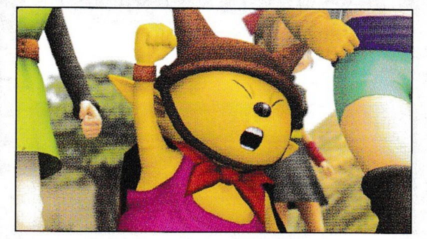
坂口：当然除了主线流程以外，游戏中也存在丰富的支线剧情。可以乘坐飞空艇之后就能去各种各样的地方，可以做与主线剧情无关的支线流程。另外我们还准备了通过Xbox Live的免费下载内容，可能从明年的春季开始提供下载服务。

——哦，那太期待了。

坂口：因为游戏的各个细节部分都是构成整个游戏的重要部分，所以在很多细节方面的制作我都参与。比如宝箱内容，本作中一共存在500个左右的宝箱。除此之外还存在5000个左右的地方能以调查的形式来获得道具或经验值。这些内容到了最后还进行了大幅度调整。比如左拉的房间有浴室，当初是调查浴室以后可以获得10金币，后来改成了＋30经验值。

——呵呵，领悟了成人的知识（笑）？

坂口：调查左拉的毛巾也可以获得＋10经验（笑）。



续作也在X360平台上开发！未公开的新作情报

——能不能介绍一下今后的《蓝龙》的展开？

坂口：会在各种不同的媒体上展开，敬请期待！

——那么有没有计划开发《蓝龙》续作？

坂口：会有续作。预定依然在X360平台上开发。嗯～，虽然这不是最终决定，但如果没有意外的话基本上就确定在X360平台上推出续作。

——哦～，那么已经做好企划了吗？

坂口：游戏风格可能跟本作会完全不一样。目前脑子里有两种不同的构思。

——期待！今后MISTWALKER的动向如何？

坂口：已公开的三款游戏目前的开发情况都非常顺利。NDS版《ASH》正在对系统方面进行调整，现阶段的完成度大概有50%左右吧，预定明年的上半年推出。完成《ASH》之后就是X360版《失落的奥德赛》和《CRY ON》。其实除了以上三款游戏以外，另有三款游戏正在企划中。

——哦！还有三款新作！

坂口：是的（笑）。其中两款作品已经进入制作，另一款作品也即将进入开发。……打算近期到西方去参考一下关于游戏的素材。

——原来如此！三款作品都是吗？

坂口：无可奉告（笑）。

——是什么类型？难道是会遥控器的哪种？

坂口：无可奉告（笑）。

——没办法……，那就等改日吧（笑）。感谢坂口先生接受本次的采访，期待今后继续给游戏业界带来更精彩的游戏。



《蓝龙》成长历程回顾

2004年7月 坂口博信复归游戏界

在2004年的7月，坂口博信正式宣布重新复归游戏业界，并同时还宣布将在X360平台上推出RPG作品。也就是随后发表的《蓝龙》和《失落的奥德赛》。

2005年5月 《蓝龙》正式公布

在X360的发表会上正式发表了《蓝龙》，公开了本作的角色以及设定图。

2005年12月 游戏画面初公开

这个月坂口博信宣布，《蓝龙》预定在2006年内发售。与此同时还首次公开了《蓝龙》的游戏画面。

2006年9月 发售日和价格发表

在东京游戏展时期正式发表了《蓝龙》的发售日和价格。除了游戏以外还将推出X360主机和《蓝龙》游戏同捆的限定版。



与PS3第一时间入驻编辑部时的热闹场面截然不同，迎接Wii的是同往常无异的平静。拆包、照相、接线……这些过程少了份惊叹声，却多了份不以为然。但这一切就在这个小得几乎让人忽视的神秘盒子被开启后，在这个让人充满着无限好奇的遥控器手柄挥起来后，改变了。Wii独有的次世代魅力在这一刻终于彻底释放，围观人群越来越多，甚至出现了排队等候试玩的热闹场面。对，任天堂的次世代革命来了！下面就让我们为大家送上几日来的“Wii之初体验”。

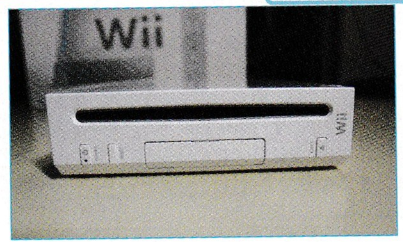
Now, Wii Are Playing!
——Wii之初体验

主机

在次世代的包装中，Wii的包装是最简单的，在次世代主机中，Wii也是最小巧的。打开独特的抽屉式包装，当我们第一眼见到Wii时，即便是作了心理准备，但也没有想到Wii可以小到这种程度，Wii的主机体积竟然只是比普通的光驱略大，外形呈规矩的长方形，或许乍一看，你会误认为这是一个加了外壳的外置光驱，如此小巧的设计绝对是有史以来最方便携带的家用主机。

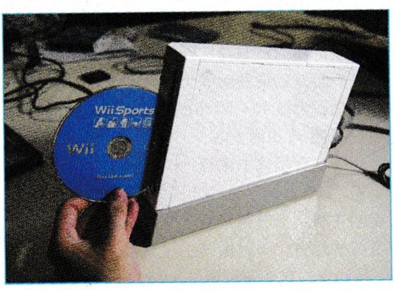


当然，这个白盒子可不是看起来这么简单，仔细观察，机身的前部和顶部都有可打开的盖子，SD卡插槽、遥控器手柄的同步键、NGC的手柄插槽、记忆卡插槽都隐藏在这里，看起来Wii的扩展功能着实丰富。机身背部还有USB接口、风扇、影音多重输出端口、电源接口、感应条接口。如此多的接口就集中在一个小小的Wii里，不得不叹服任天堂的“鬼斧神工”。

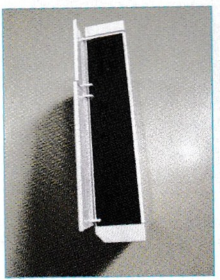


▲Wii主机的表面采用白色钢琴镜面烤漆，与PS3一样，对指纹非常“敏感”。

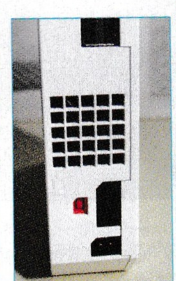
▲主机正面，盖子里是SD卡插槽和遥控器手柄的同步键。



▲Wii的光驱同样采用了吸入式设计，即使是NGC的8cm小光盘也可以从任何位置被正确吸入。



▲主机顶部，这里有四个NGC手柄插槽和两个NGC记忆卡插槽。



▲主机背面，看起来是Wii机身最复杂的地方。

手柄

任何时候，提到Wii，其独特的动作感应手柄的魅力都远远大于主机本身。在打开Wii的主机后，我们就迫不及待地将遥控器举起。下面就让我们一同尝鲜：

指示功能 当举起遥控器指向电视时，发现总不如想象的那样随心所欲，因为手柄的指示功能是通过动作感应条来接收，并非普通的游戏光枪那种直接指示原理，所以使用时与电视的最佳距离是1～3米，实际感觉更类似一个空中鼠标，虽然可以调整灵敏度，但普通的系统操作，如打字、点按钮等等都不如直接用手柄来的方便。指示功能最严重的问题是游戏中经常发生手柄脱离感应条的现象，尤其是在游戏中需要作出对应动作感应功能的动作后。

动作功能 Wii的动作感应比PS3的六轴手柄灵敏，而且玩法更多，在各种迷你小游戏中表现得尤为突出，特别是很多让人意想不到的操作方式，一旦投入就会乐在其中。其缺点是精确度不够，并没有宣传中的那般神奇。特别提醒大家的是，Wii的双截棍手柄同样具备动作感应功能，林克的回旋斩就是通过晃动双截棍手柄来完成的。

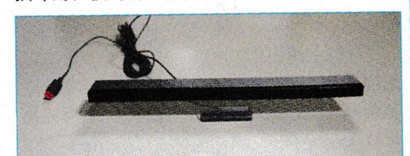
扬声器 这绝对是任天堂又一次成功的创意，游戏中的一些小音效会直接在手柄里发出，新鲜又有趣，加上手柄的振动功能，大大增加了游戏的临场感。

遥控器手柄怎样才能被主机识别？

打开手柄背部电池舱盖，可以看到一个红色的同步键，与主机前盖里的同步键一起按下，系统就会自动识别。



▲双截棍手柄与遥控器手柄的连接很方便，即插即用，使用时感觉也很舒服。



▲Wii的动作感应接收器，手柄的指示信号和动作信号都由它来负责接收。

评论

Wii游戏须知

留心手柄，谨防脱手。关爱四周，切勿伤人。
保持距离，爱护视力。适度游戏，拒绝沉迷。

很多人以为Wii的游戏都是那些要人手舞足蹈、像“跳大神”一般的。然而他们错了，Nintendo为Wii设计了3D动作感应的功能，但是他从来没有说过所有的游戏都必须这样。这样的功能是一种调剂、一种选择，应该是“锦上添花”，而不是全部。可惜的是，初期的宣传过分强调了这个功能的“新奇”，而忽视了旧式游戏的“传统”。如何把这种功能与传统的游戏要素结合在一起，是每一个游戏厂商在度过Wii发售初期这个阶段后所必须要考虑的问题。

举个具体的例子：《塞尔达传说 黄昏公主》。在这款游戏中，动作感应被运用在了挥剑、瞄准以及钓鱼等操作上。用剑战斗是《塞尔达传说》的一个环节，但从来不是最重要的部分；瞄准只会出现在使用弓箭、飞抓和回旋镖等少数道具时；钓鱼更是作为支线、迷你游戏而出现的。Nintendo在这些并非重点部分使用了新技术，让玩家在游戏的时候能够产生一些新的体验。但是，在一些需要频繁出现的操作上，传统的方向键+按键的操作依然可以和遥控器手柄感应操作并存，并不会让人觉得变化过大而无所适从：游戏中出现选项需要选择时，玩家可以用遥控器手柄控制感应光标移动到选项按钮上，也可以直接用双截棍手柄上的摇杆来控制传统光标移动至选项按钮上。作为首发的招牌游戏，Nintendo很明显在新操作和传统操作上进行了很严格的调整和测试。



判断Wii游戏的优劣，或许并不是该游戏是否运用了动作感应功能，而是这项功能是否用得恰到好处！

——BY 火舞太刀

次世代主机的外型都各有特色，但综合来说本人最喜欢Wii的外型，主机小巧可爱，尤其是加了底座之后整个机体造成倾斜摆放感觉的设计更是无敌了，底座的设计堪称Wii的点睛之笔，绝对是高人设计。Wii和NDS一样是没有开机画面的概念，只出现一个健康警告画面随即进入主菜单，这个做法给我的打击不小。

下面简单的谈下大家最关心的遥控器的操作性：Wii的遥控器一共用到了两套核心技术，一是双感应点的红外线感应技术，玩家可以利用这个技术做出类似鼠标的动作，因此可以预见今后所有游戏的菜单选择，或者射击游戏的准星瞄准，都将运用到这种技术，这种技术要求遥控器永远都对准屏幕（实际上就是感应条），一旦玩家和屏幕之间有阻挡物，或者遥控器对准屏幕之外，那么控制将断开。另一种技术是动作感应技术，玩家可以利用这个技术做出一些方向性很强的动作，例如握枪的姿势、挥动球拍的方式，飞机的飞行姿势。这两种技术可以根据游戏的需要各自单独使用，或者结合到一起。



以《Wii Sports》、《能源小精灵》为例，有些动作只是用足了动作感应，例如挥球棒；也有些动作只是单纯地用到了震动感应，例如网球；也有的游戏将红外线感应和动作感应混合体现了出来，例如《能源小精灵》。不过网球的扣球动作，拳击的勾拳动作在判定上还是有少许问题。因为这两个动作都是“折回型动作”，也就是说玩家为了做出某个动作，他得提前将遥控器移动到某点，而这提前的移动动作就已经形成了一个“普通动作”的判定。如何区分玩家所想的所做的，目前是Wii的最大难题。

——BY 江西恐龙

当Wii公布时，几乎所有人都把谈论游戏的重点划分为两部分，一是画面，二是游戏性，把X360和PS3归为画面派，把Wii归为游戏性派，这似乎就成为大部分人眼中任天堂的“革命”。Wii发售了，画面和游戏性的争论更加激烈，为什么Wii就一定有游戏性，为什么X360和PS3就一定没有游戏性？

实际在体验过Wii后，我必须把Wii的特点集中在操作性上谈论，操作性不等同于游戏性，好玩的Wii游戏原因很简单。《Wii Sports》很好玩，几项运动都不在于游戏规则设计的多标准、多复杂，相反，简单的Wii规则、简单的Wii操作，作为一项Wii运动，它是很好的调剂品。《超级猴球 香蕉闪电战》、《手舞足蹈 瓦里奥制造》也很好玩，它的好玩在于多人派对的热闹欢腾，在于手柄操作的千奇百怪。但这样的游戏的弊端也显而易见，因为过程过于简单，新鲜感容易流失。《塞尔达传说 黄昏公主》好玩吗？我会回答很好玩，但它的好玩是源于系列的精髓，而不是Wii的革命，相反，攻击的操作在初期接触时会有一种新鲜感，重复多次后，不仅易造成操作疲劳，还易造成游戏疲劳。对于新奇的Wii的特有游戏类型，如何持续保持玩家的新鲜感？对于传统游戏的延续，如何把握操作与游戏自身素质的平衡？Wii的革命之路尚且漫长。

不好玩的Wii游戏是什么样的，在首发游戏中不难找到，比如《赤钢铁》，利用撇脚的指示功能强加上即指即瞄的夸大宣传，又如《墨丘利神之杖Z 双超执刀》，将触摸屏改成电视屏幕，将触控笔改成“空中鼠标”，如此变更操作性而游戏性不见长的游戏，必然成为Wii之革命路上的绊脚石。

——BY 真无双の乱舞

其他功能

Mii频道

还记得Wii发布会上，在网球游戏中出现的宫本茂吗？不错，只要利用这个有趣的Mii频道功能，就可以让自己出现在游戏中。我们可以利用Mii频道丰富的模版，创造出各种虚拟人物形象，这些人物不仅可以应用在自己的Wii游戏中，还可以将资料保存在手柄中，拿到朋友的主机上进行游戏。本次首发游戏中的《Wii Sports》就对应这种功能，在棒球游戏中，我们可以看到这些亲手创作的角色逐个出现在游戏中。



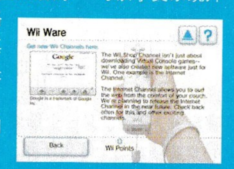
照片频道

在欣赏过PS3华丽的幻灯片浏览效果后，Wii的照片频道功能同样让我们获得惊喜。在照片频道里，Wii不仅可以对储存在SD卡上的图片进行浏览，还具备涂鸦功能、自动生成拼图功能，趣味性十足，不过利用蹩脚的“指示功能”进行涂鸦，感觉还不如鼠标方便。另外，Wii的幻灯片模式支持MP3的播放，只需将MP3格式文件储存在SD卡上即可，也可以算是一个“音乐频道”。



上网功能

说道Wii的上网功能，任天堂在这方面表现得确实不够厚道，Wii主机本体并不带有线LAN接口，需要有线上网的朋友不得不另外购买专用USB网络适配器。Wii主机内置的无线网络功能对应IEEE 802.11 b/g，可以通过无线热点或使用Nintendo Wi-Fi USB Connector连接。上网后的Wii可以享受系统升级、下载等网络服务。Wii的其他频道功能也是通过下载获得，但目前仅提供购物频道的服务。



购物频道

Wii的购物频道界面非常简洁，主要提供虚拟主机频道专用的经典游戏软件下载以及Wii的软件下载，而目前最完善的是虚拟主机服务，在货架上我们可以看到数十款各大经典主机上的游戏，不过由于国内信用卡并不通用，所以无法下载试用。Wii的软件下载部分还没有正式开放，但我们可以看到Opera专用的网页浏览器的下载预告，官方表示该浏览器将在近期提供给用户，届时就能通过互联网频道进行网上冲浪了。





打开潘多拉的魔盒

——游戏心理初探



传说中巫女潘多拉有一个魔盒，收藏着人类一切的情感。游戏对于我来说，正是这样一个充满神话色彩，变幻无方的盒子，就让我轻轻地掀起一角，来看看它里面究竟藏着些什么宝贝吧。

TEXT BY czk11

写在前面

面朝大海，春暖花就会开吗

小时候最大的愿望就是拥有一所属于自己的大房子——面朝大海，春暖花开。收藏所有的梦想，想玩什么游戏，就玩什么游戏。白云苍狗，世事变迁，漂亮的大房子依旧高悬于天上，不过游戏，倒的确是玩了不少。拜现代发达的网络和D版事业所赐，只要有点名头的游戏，基本上都可以快捷地搜索并下载到。

身入宝山自然不能空手而回，于是疯狂的下载，疯狂的试玩，每天，废寝忘食，在一个又一个绮丽的幻想世界中游荡。三千红尘于我，就好像隔了一层透明的薄膜，不闻不问，一方斗室就是整个宇宙。这样的生活持续了多久呢，至少是整个大学阶段吧。记得某个时期我的QQ签名一直是：来吧，毫不留情的用游戏来淹没我空虚的灵魂吧。

辗转百千劫，遍历生死苦，空荡荡的心有被填满的感觉吗？没有，非但没有，仅存的一丝激情也被消磨殆尽。是的，天天有新作，月月有惊喜，不可否认初次邂逅时，我心中是期待的。然后，通电、开机、在记忆卡中建立新档、试玩。一天，几小时，几十分钟……，能静下心来玩的游戏越来越少，有很多甚至草草看完片头CG便把它扔在一旁自生自灭，任灰尘去打磨光洁的盘面。记忆卡中的存档删了建，建了删，水流过玻璃的宫殿，片刻，便消失了痕迹。



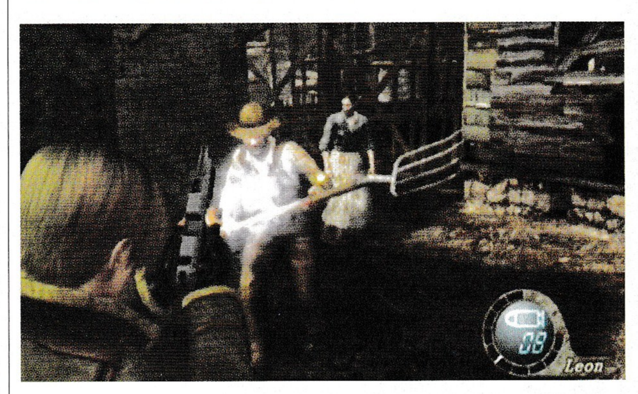
他们说，这种浮躁叫做审美疲劳，太多太多的经典早已惯坏了我的脾胃。审美疲劳么？也许吧，经典的续作还是一个一个在出，品质并没有下降多少，更随着技术的进步，让光与影编织的故事越来越绚丽，而我却原来越麻木，机械地按着手柄，机械地看着一幕幕悲欢离合在眼前走马灯似的上演。NPC在卖力地演出，我的心却冷如死灰，曾经的激情去哪了呢。很多时候，似乎在操纵的是另一双看不见的手，眼睛盯着发光的屏幕，手在动着，我的心却神游物外。哦，结束了？结束了，存档、退出，意兴阑珊，终结又一段不完美的旅程。这样的我，在玩游戏？又或者，只是一种惯性，一种多年来养成的习惯。游戏是什么？玩的越多，就越迷茫，无解的问题。

花非花，雾非雾，夜半来，天明去

我们为什么要玩游戏，因为游戏可以实现在现实生活中无法实现的那些梦想。可能体质所限你无法修炼高深的武技，却并不妨碍你的结城晶在《VR战士》里修罗霸王靠华山、崩击云身双虎掌，用八极拳打遍天下无敌手；也许你一辈子都摆脱不了重力的束缚，然而换一个舞台，千亿星辰只为你闪烁，无尽螺旋等着你去征服；你胆小如鼠，迷信怪力乱神，但就是这样的你，一样可以在Silent Hill和Biohazard的世界中纵横驰骋，去成为你想要成为的无惧勇者。

初时很清楚这是游戏，不可能成为现实，只是无聊生活的一种调剂。然而技术的进步一日千里，越来越模糊了虚拟与现实之间的界限，花非花，雾非雾，雾里看花，疑真实幻。一种奇妙的平衡，现实在游戏的世界里被虚拟，虚拟的世界又不停完善，接近真实。于是很多人都产生了错觉，错觉在游戏里呼风唤雨，威风八面的那个人就是你，现实生活中那个卑微的存在。

好梦易醒，夜半而来，天明即去。来如春梦不多时，去似朝云无觅处，努力的想抓住什么，却发现最终只能抓住一缕幻影。两个世界的落差就是这么残酷，前一刻你还在叱诧风云，一转眼却又不得不为生活奔忙。年岁渐长，现实与虚幻的分际越发清晰，无数次的从云端掉下，满腔热血渐渐冰冷。游戏，少时快乐的源泉，渐渐的也成为一种负累，视为畏途。当你在虚幻的世界中醉生梦死的时候，你的同龄人都在干些什么呢？不想掉队，不想掉队啊……勃发的危机感让你坐立难安，又如何还能找回那些单纯的快乐，再一次全身心的投入。左手虚幻，右手真实。向左走？向右走？徘徊在分界线上的你，还有梦想么？



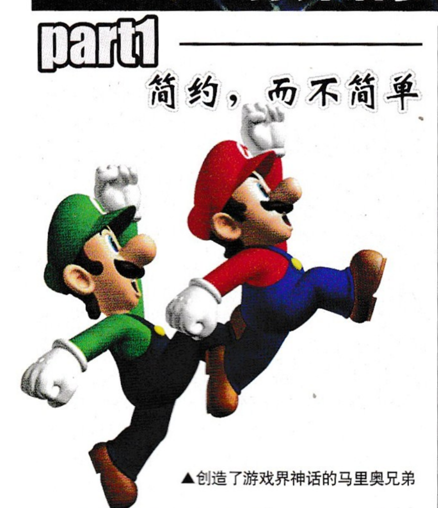
我观青山多妩媚，料青山观我应如是

踏入社会，看的多了，想的多了，有压力，更有挑战。要烦心的事情呈几何数级增长，"闭门打游戏，不闻窗外事"的无忧时光，从此只能在午夜梦回里聊以自慰。还是会为次世代的到来欣喜，然而被某款游戏惊艳，思之念之，辗转反侧的日子已经悄悄溜走。Time is flying，everything changes。

Time and tide wait for no man，人要成长，总得割舍些什么。放弃游戏？不会。也许不能一辈子玩游戏，却可以用游戏的态度去笑面人生。当然这不是玩世不恭，人生不比游戏，可以无限的S/L，错了还能重来，后悔药从来买不到。我所说的，其实是从积极的角度去看待一生中的阴晴圆缺，潮起潮落。那句话是怎么说的来着，"人生没有过不去的坎，希望就在拐角"，游戏中我们无所畏惧，又何必害怕现实生活中的挑战呢。游戏是一种虚拟，更是对现实的预演，你在游戏中的经历，一样可以成为战胜磨难的助力。乐观、积极、向上，从不害怕失败，去把虚拟世界里的你和现实生活中的你重合吧。玩物不丧志，游戏带给我们的绝不是委靡和堕落，而是振奋前行的动力。每一次的感动，都在心湖激起波澜。

打开潘多拉的魔盒

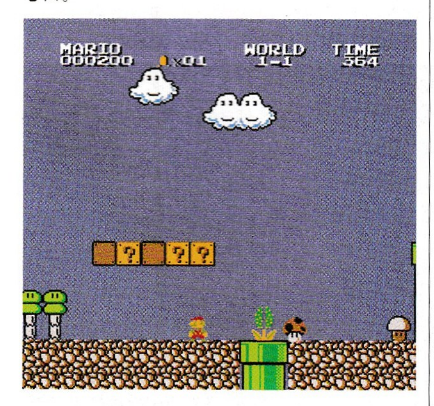
part1 简约，而不简单


▲创造了游戏界神话的马里奥兄弟

历史上销量最高的游戏（注1）是哪个？《FF7》、《FF8》、《口袋妖怪》还是其他怪兽级的软件？其实一点也不难猜，就是我们最耳熟能详的《超级马里奥兄弟（Super Mario Bro.）》，单在日本一地，它就创下了销售681万套的神话。

单调的MIDI音乐，色块构成的粗糙画面，无损于它的独特魅力。蹦蹦跳跳的马里奥大叔曾经是我们心中的偶像，以至于任何一个老玩家忆起自己的童年往事，首先想到的必然就是那两撇逗趣的小胡子。我跑，我跳，我踩，我踏，在小伙伴钦羡的目光中去打败喷火的恶龙库巴，完成人生的第一次大冒险。马里奥之于很多人，都是梦想的起源，当然，我也是。

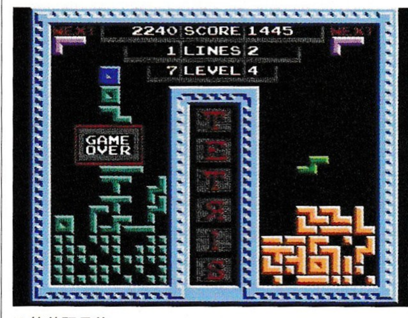
用自己的智慧解开一个又一个谜题，寻找隐藏起来的捷径，不断的变得更强大，每个小家伙在儿时都有着这样的英雄梦想。然而天地悠悠，万古如此，既没有邪恶的大魔王出来破坏和平宁静的生活，更不需要无聊的勇者去拯救这个世界。于是，梦想始终只是梦想，看着天上的白云变幻形状，须臾来去，一切的爱恨情仇、生离死别，超越常识的巨大与渺小，也许只有在云上的王国才会得以上演。还好，我们拥有马里奥，于是梦境的一部分来到了人间，尽管它与想象中的那个世界差的还是很远，可是少年的心，一滴清水就足以滋润心田。



它是一个小游戏，很小很小。小到什么样的程度，小到容量仅有可怜的24K。24K，两万四千个字节编织的传奇，比起现在动辄几G、十几G的鸿篇巨制来，自然不值一提。然而就是这么简单的东西，却带给了我们并不简单的体验。一则以惊，一则以喜，心也随着马里奥叔叔冒险的深入跌宕起伏，每一次进入金币的天堂，每一次面临与库巴的决战，总是无法平静。手心在出汗，微微发冷，屏幕的反光映照出少年童稚的脸孔，他还不懂得掩饰自己，任何表情都是那样的生动、真实。看来他是完全沉醉在这个童话王国里了，不想归去，因为这个梦，实在太美好。

简单并不意味着单调和一成不变，它也可以包容一切。"Less is more"（注2），用最少的材料搭建出最完美的世界，这是大师在历尽沧桑后得出的人生真谛。如果说马里奥的成功证明了这一点，那之后《俄罗斯方块》在GB上的大行其道更是把简约主义推向了极峰。

五个几何图形就是全世界，极致的美丽。从八岁到八十岁，也许很多人一生与游戏无缘，但《俄罗斯方块》一样可以让他们着迷。它的规则是如此简单，一学就会，变化又是如此丰富，从开局到结束，每时每刻都可以体验到新鲜的快感。我一直认为《俄罗斯方块》是有史以来最伟大的游戏之一，或许我们还可以去掉"之一"这两个字，使它成为惟一的"最伟大游戏"。毕竟，还没有哪个游戏可以在经历如许岁月后，依旧不减它的魅力。依稀记得九十年代中期那股《俄罗斯方块》掀起的飓风，席卷神州大地。GB的仿制品铺天盖地而来，称之为人手一机也不为过。当然，大多数仿制品只能运行《俄罗斯方块》一款游戏，不过这又有什么关系。单纯的人们只需要单纯的快乐。

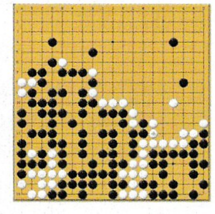


▲简单既是美

走出莫斯科国家研究所，成为全世界的珍宝。它的开发者阿历克斯?帕契诺夫不解，为什么一个消极怠工时发明的，用来自娱自乐的小东西会拥有这样的魔力，就算慧眼识珠如荒川实（注3），只怕也是始料未及。那么，是偶然的成功？

绝非偶然。更早的游戏，比如《Pong》和《Atari Tennis》（注4），甚至只是一堆色块的简单集合，却一样在它们的年代十分畅销。粗陋的造型，僵硬的动作，在今天看来一无是处。难道先辈们的审美和现代人差这么多，以至于可以忍受这样的枯燥和乏味？我无意于腹诽前人，就让我们把眼光放的再长远些，去历史长河中寻找朦胧初开的那一刻吧。

黑与白，万物之始，作为古老游戏的一种，围棋的历史应该算够悠久的吧。相对于19X19的广阔疆域，黑子与白子更显渺小。可就是这至简的两种颜色，包藏着无尽的玄机。点、线、面交织成的宇宙，无数人穷尽一生想要尽窥堂奥，却往往无功而返。人工智能的发达，让它们在很多领域有了向人类叫板的本钱，象棋、国际象棋，都不乏大师级高手败阵于A.I.的例子，然而直到今天，围棋一直是它们无法攻克的领域。虽说黑与白一目了然，任何棋局都不过是它们在斗争中衍生的变化，可其中的繁复，即便强大如每秒万亿次运算的超级计算机，一样做不到算无遗策。



古人云：大道至简，说的很有道理。宇宙中的万事万物虽然千奇百怪，却无一例外是由某种基本粒子构成的。只要找到了这最基础的一点，接下来就可以通过各种各样的组合方式，来构建出多姿多彩的世界。简单，只是把一系列基本要素在表层上罗列出来，公示给大众；简约，同样可以让人看到事物的本质，却在深层中潜藏着无尽的变化，而正是这种变化，激起了人类探究的兴趣。

很多人都说，现在的游戏变得不好玩了，宁愿回到FC时代，去寻找已经丧失的激情。"老游戏更有游戏性，更好玩"，不止一个人的感慨。时代的发展，技术的进步，真的会带来这种倒退么？

不尽然。老游戏的美，其实是一种不完美的完美。它们的本质是粗糙的，我们却可以用想象力去补足一切细节，甚至，游戏性的细节。没有什么人造的东西可以和想象中的瑰丽媲美，正如在爱情故事中，死人永远是无敌的。简单的游戏，只是一把钥匙，一把开启我们幻想之门的钥匙。这就好比在平静的湖中投入一颗石子，激起的涟漪总要扩散好一阵才会消退。马里奥的英雄救美，因人而异，可以衍化成千千万万精彩的冒险故事，当然，只有存在于自己幻想中的，才是最完美的。《马里奥兄弟》、《俄罗斯方块》，若此种种，天才的程序员给我们留下的只是一个框架，或者说，一个让你尽情发挥的舞台，具体是什么样子，它会如何变化，全赖你个人的发挥。这就好像中国水墨画中那种叫"留白"的技法，留下的是轮廓，补上的是自己的想象力。

简约，而不简单。这是在技术尚不发达，游戏只能对现实世界进行少量模拟的洪荒时代，老游戏出奇制胜的法宝。这种设计思想延续了很多年，伴随着游戏度过它的整个幼年期，即使到了今天，依旧没有消亡。随着现代人生活节奏的加快，选择游戏的标准也与以往迥异。他们更倾向于上手较快，流程较短，更容易满足成就感的游戏。《瓦里奥制造》一类的迷你小游戏之所以能风靡一时，正是切合了这种时代节奏的产物。庞大的世界观固然恢宏，一波三折的剧情固然跌宕起伏，浅尝辄止又哪能尽得其妙。而时间，正是忙碌的现代人最显见的致命伤。所以，别再埋怨千里良驹没有伯乐来赏识了，再好的伯乐相马，那也是需要时间的呀。



▲乐趣无限的《瓦里奥制造》

特稿

注1 如非特别说明，本文的"游戏"这一概念，都特指的是电视游乐器软件，而非广泛意义上的所有电子娱乐方式

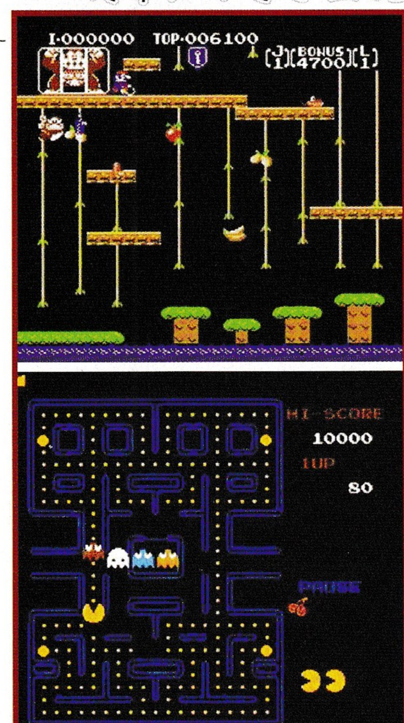
注2 "Less is more"是欧洲现代主义建筑大师Mies Vander Rohe的名言，代表着简约主义的核心思想。把设计简化到它的本质，强调它内在的魅力，用最少的元素来达到最多的功能

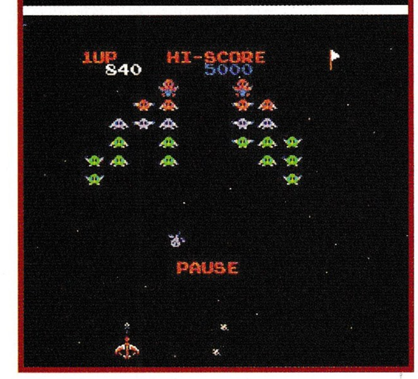
注3 荒川实是任天堂老板山内溥的女婿，发掘并包装《俄罗斯方块》的元勋

注4 《Pong》和《Atari Tennis》都是Atari的名作，前者诞生于1972年，后者诞生于1981年



part2 简单，不等于重复





▲给我们留下美好回忆的FC经典游戏

FC时代限于容量，自然不能把游戏的世界做的很大，兜兜转转，似曾相识，难免会重复。一方面要保证足够的游戏时间，另一方面又不能让玩家心生厌烦，这是摆在每个程序员面前的难题。是的，在某个特定的世界里，他们是万能的上帝。不过这些上帝却没有耶和华那么幸运，留给他们搭建世界的材料太少，七日而创世，不是每个人都玩得转的。那就偷工减料吧，克隆相似的一切，轻而易举的让赝品充斥整个世界，又或者，不停的制造镜像，让玩家疲于奔命。

《大金刚》、《挖金块》、《小蜜蜂》、《吃豆》，这些FC早期的游戏创意十足，明快的画面，简单的操作，所以玩者甚众。但它们都有个共同的缺点，那就是缺少变化。几关一轮，除了分数在不停的增加，改变的也许只有游戏的速度和NPC的数量了。狭小的容量也让人物的动作略嫌单调，当玩家渐渐熟悉整个系统，熟而生巧之后，在他们面前还会有什么挑战呢？那串高悬在上的数字，玩家水平的计量仪，早已经失去了它的意义。

我们期待的是在经历风雨之后，可以见到焕然一新的世界，而不是换汤不换药的另一重镜像。无尽的循环，不断的重复，扼杀了玩家激情。试想当一切未知都成了已知，失去最基本的探索乐趣之后，这个游戏的生命，也就该画上句点了。

所以，尽管早期的这些游戏极大地促进了FC的销量，却只能称得上是优秀，而不能说是伟大。伟大的游戏，总是有些不同的。一样由最简单的元素构成，却可以由量变引起质变。

比如《超级马里奥兄弟》有两个设计就堪称绝妙。随处可见的水管，是连接另一个世界的门，你永远不知道沉下去之后等待着你的是什么，也许是大量的金币，也许是一条捷径，通往何处，那就只有设计者才知道了。砖块，用来破坏，一顶再顶，是消灭敌人的工具，更是让自身强大的法宝。至今还记得无意间顶出1UP和蘑菇时，抑制不住的兴奋，人生真是处处有奇迹，时时有惊喜啊，生命也在一瞬间变得美好起来。这种不确定性，正是游戏最大的魅力所在。祸福朝夕，是能预知好还是不能预知好呢，大多数人会选择后者。世界隐藏在一团迷雾之中，如此才会有发现时的狂喜，才会有失去时的哀痛。

大家都有惰性，已经经历过的东西，再也提不起尝试的兴趣。高明的设计者当然不会去碰触这个禁区。他们总是变着法儿来逗引你，耍一点小小的花招，来一个意外的惊喜。小小的马里奥在初踏征途的时候是纤弱的，碰不得敌人，只能用踩踏来智取。然后，吃了蘑菇，一下子变得身强力壮，顶开坚硬的砖石，发现别样的秘密。还不够，取得勇者之证——那朵怒放的鲜花之后，终于可以喷吐出复仇的火球，世界从此变得更加宽广。瑟瑟缩缩，小心翼翼，一路躲闪着跑到终点是一种活法；神挡杀神，佛阻灭佛，消灭一切前进道路上的障碍，又是另一重境界。你认为哪种才值得挑战，端看个人心意而定。那么小的一个游戏，却每一次都可以玩出不同的体验。也因此很有些人对它乐此不疲，一遍又一遍的挑战着自己的极限。问他们为什么，他们说这叫游戏性。唉，游戏性，真要深究下去，却又说不出个所以然来。傻么，也许吧，依稀记得好多年前，我也是这群傻蛋中的一员。

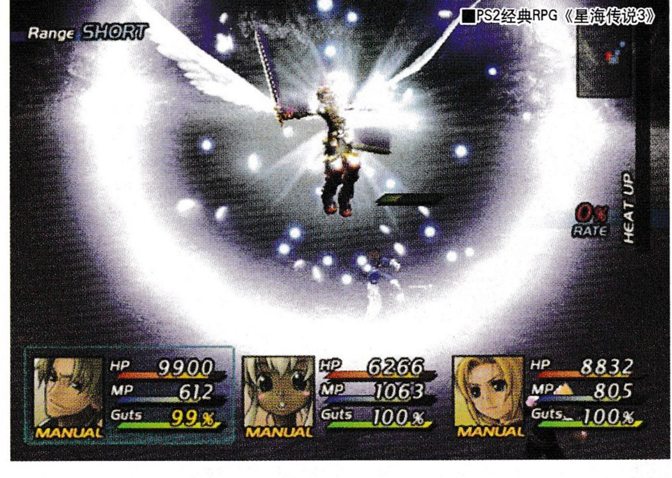
你问我玩游戏时最痛恨的是什么。变态的敌人，别扭的设定？都不是。我最痛恨的是那无穷无尽的迷宫。好梦正酣，磨刀霍霍，正准备着与BOSS大战一场，缔造不世奇迹。恩，就在这时候，某个巨大的迷宫却煞风景地横档在必经之路上，这叫满腔热血的你情何以堪。"让我过去"悲愤的你仰天长啸，一头扎进那幽深的黑暗之中，义无反顾。"XX试炼之所"，它们通常是这样命名的，为什么要试炼，自然是怕你实力不足，没蹂躏成BOSS反被BOSS蹂躏，这其实也是游戏设计者的好心。可是，可是你们又为什么要把这该死的迷宫设计的这么复杂呢，一层又一层，永无止境。踩地雷似的遇敌，每个小怪都不失时机的出来和我们可爱的勇者打个招呼。它们丑陋的面容荼毒着你的眼睛，杀之不尽的焦躁让你愈来愈灰心丧气，转了一圈之后却发现又回到了原点。"老子不玩了！"，被逼到绝境的勇者无奈的放弃。

强大的迷宫编辑器，足以让它在有限的层数内不会重复。然而这又于事何补，地形虽然在变化，怪物即使更强大，一样点燃不了已经死去的激情。不断的机械运动，在深渊中徘徊，这是一种折磨。很多人玩游戏图的是一时之快，是来释放压力而不是给自己找不自在的。

能忍受到光明初现那一刻的玩家，恐怕是凤毛麟角。也许只有两种家伙可以坚持下来，一种是自虐，另一种则是想籍此证明自己的才智和耐心异于常人。我当然没有自虐倾向，平常也素不喜迷宫多多的游戏，不过即使是我，回想起《星海传说3》那恐怖的211层迷宫，依然像做了一场噩梦般汗流浃背。是什么支持着我走完这一趟地狱之旅呢。挑战极限？打发时间？我好像没有这么无聊，惟一的解释大概是出于爱吧。只要有爱，就有一切，这不是理想主义者常常挂在嘴边的名言么。唔，这个当然是玩笑，其实归根结底，大概是想探究游戏最终的奥秘。都花了这么长时间了，也不在乎多花个一时三刻。

《星海3》很优秀，非要挑出一点刺来的话，不讨喜的迷宫一定会被很多人诟病。设计者的初衷也许是想通过它来延长游戏时间，不过显而易见，这种做法并不高明。局部可能是新鲜的，充满变化的，从宏观来看，却是一种单调的重复。你永远不能奢望每个玩家都能完全明白设计者的苦心，了解那些环环相扣的精妙桥段，有时候他们需要的只是短暂的刺激，并一波波叠加起来，激起窥探的欲望。从这个意义上来说，也许只有像《是男人就下100层》这样的游戏才是理想中的完美形态，你还感觉不到重复，就已经赛程过半了。

简单并不意味着枯燥和无奈的重复，它也可以有数不清的变化；复杂如《星海3》这样的游戏，一样会因为某个元素太多次的重复出现而引起审美疲劳。我们需要的是找到一个点，一个可以让玩家感到兴奋的点，并把它分摊入游戏的流程之中，尽量的平均，间隔适宜。流程短的，可以相对集中，流程长的，则最好首尾呼应。沙漠中的旅人最盼望的是什么，最盼望的是出现一片水草丰美的绿洲。如果能在即将渴死的时候把绿洲展现在他们面前，即便是海市蜃楼，那也是不小的激励，可以让他们坚持到走出死亡之地，重获新生。如何持续地保持玩家的兴奋度，这是一门很深奥的学问，做的好的，可以让古老的游戏焕发第二春；做的不好，则是一种扼杀。



■PS2经典RPG《星海传说3》

part3 关卡，设计者的巧思



既然谈到兴奋度问题，那学过心理学的人都应该知道，人的兴奋有个阙值（注5），一旦超过，往往会向相反的方向发展。这就是为什么喜极而泣，太过伤心却反而一滴眼泪都掉不出来。

人的大脑活动可以分为兴奋期和抑制期两个阶段，处于兴奋期的时候，脑垂体分泌肾上腺素的速度加快，对外界的感知变得敏锐，容易在更短时间内做出合理的判断；处于抑制期的时候则恰巧相反，感觉变得迟钝，瞻前顾后，影响判断力。程序员设计游戏，自然是希望玩家能尽量长时间的处于兴奋期，这样既可以持续保证游戏的吸引力，又能轻易增加玩家的投入度，让他们乐不思蜀。可惜研究表明，人的大脑太长时间处于兴奋状态，无论在医学上还是心理学上，都是一个危险的信号。长时间的兴奋必然带来更长时间的抑制，轻则情绪压抑，重则精神分裂。

如此看来，即使是玩游戏也不能持续的给玩家以强刺激，必须有张有弛，在调动玩家情绪的同时也给他们一个休憩再出发的空间。随着游戏容量的提升，流程也变得越来越长，巴望着玩家能一连几小时，十几小时的不离不弃，无异于痴人说梦。

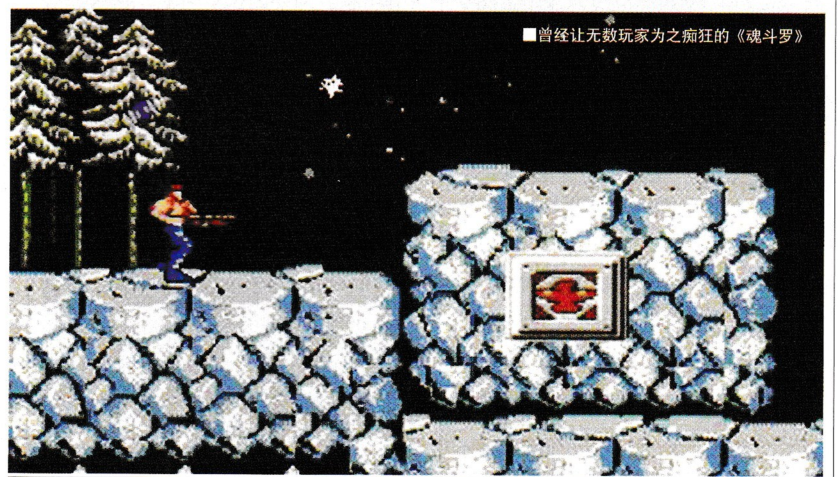
相对于节奏缓慢的RPG、SLG，流程比较紧凑的ACT如何控制好游戏的节奏，更是一个必须妥善解决的问题。一般的做法，是把游戏划分为若干个章节，各章节互不连通，只有在上一章节已经完成的情况下，才能顺利进入下个章节更加多姿多彩的世界。通常在ACT游戏中，这样互相独立，又有一定联系的章节，是以Stage 1、2、3、4、5、6……来顺序命名的。"Stage"，顾名思义，一个阶段，即是对过去的总结，又是新生命的开始。既然是这种螺旋上升式的结构，那就表明了在每个Stage之初，玩家不一定能马上进入状况，所以必须做些个铺垫，才能一步步地将剧情推演至高潮。与此同时，低落的抑制期也渐渐转化为高涨的兴奋期，并在这个Stage结束时达到最高点。高点回落，周而复始。某种程度上来说，这可以称之为ACT游戏的节奏感，只要准备的把握了这个节奏，任何有天份的游戏设计者都可以成为玩弄人心的魔术师。让玩家浑然忘我，不觉时间之流逝。

《超级马里奥兄弟》在关卡设计上颇有值得称道之处，每4小关集合成一大关，前3关节奏较慢，耳边听着舒缓的音乐，徜徉于蓝天白云之间，酣畅淋漓地奔跑跳跃，以闲适的心情去发现隐藏着的无穷秘密。可以说，这一部分体现的是探索和收集的乐趣，偏向轻松一路。

突然曲风一变，密集的鼓点，危机迫近，要决战了么？可我已经适应了那个慢悠悠的节奏，还没做好和库巴见面的准备。那就在前进的道路上多设置些个小障碍来拖延一下吧，你能感受到前方的压迫感，虎视眈眈，危机一发。却总是只闻其声，不见其影。紧张，焦虑，带着一点点的期待，心儿攀上了最高峰。它出现了，凶悍、强大，不可战胜。前有库巴，后无去路，只有前进才能逃出生天。助跑、加速、高高跃起，去到梦想的另一端。唔，似乎有个机关，姑且一试。然后？当然是Happy Ending，英雄救美，大魔王死在黎明前的那一刻。心中满溢着幸福感和成就感，渐渐平静，斗志满满的向下一个世界进发。

马里奥兄弟的节奏感把握的很到位，却稍嫌缺少变化。总是波谷——波峰——波谷的固定循环，时间长了玩家容易麻木。如果能悄悄的累积，一浪接一浪的推上最高峰，再一次性爆发出来，那该多好，也许这才是ACT的完美境界。

现在我们谈起《魂斗罗》，大都赞它紧张刺激，难度适中。一个老游戏在当年能得到这么多人的喜爱，经典的关卡设计绝对功不可没。以一代的第5关雪地为例，我们的勇士刚出场就处在追兵源源不绝，爆弹铺天盖地的窘境之中，这时候自然一点都不能松懈，赶紧逃。好容易来到一个相对安全的处所，得到胶囊的补给，短暂的风平浪静。谁知会突然杀出那要人命的兵车，步步索魂。狭路相逢勇者胜，费了九牛二虎之力收拾了它，总该一马平川了吧。然而可恶的游戏设计者偏偏不从你愿，又接着用追兵，爆弹来继续蹂躏你可怜的神经。如是者三，你提心吊胆的躲过了追杀，正准备潇洒的进入下一个版面。却发现这原来只是暴风雨前的宁静，空中，BOSS的巨影若隐若现。


■曾经让无数玩家为之痴狂的《魂斗罗》



▲"《风来的西林》系列"中曾经出现过一百层的BT隐藏迷宫。

"贼老天，你以为这样咱就会怕了你么。告诉你，强者那便是要遇强更强呐"你指天诅咒，一番血战。吹着发烫的枪管，回首前尘，果真是劫后余生。短短几分钟，情绪起伏不定。除了前进前进，不停的前进，你还记住其他什么没有？估计是一片空白。这时上帝在云端洒然一笑，"天下英雄，尽入吾彀中矣"。地上的你虎躯微震，总有一种被算计了的感觉。

上帝的巧思并不只在局部体现，宏观上来看魂斗罗的节奏感也不错。我们都知道，ACT游戏的难度一般是随着关数的增加而层层递进，这也符合由浅入深的实践论。很明显，魂斗罗的第一关丛林和第三关悬崖只是在训练玩家上手，让他们熟悉游戏的基本操作，自第五关雪地之后，难度陡然增加，至第六关激光阵，第七关机械工厂达到了顶峰。当然，一味加强对玩家的刺激绝对是下策，只会让阙值加速到来。游戏尚没有发展到最高潮，你却已经进入了兴奋过后的抑制期，如果恰巧在这个时候游戏的节奏被打乱（比如玩家操纵的战士死亡），很容易意兴阑珊，半途而废。还好魂斗罗的设计者注意到了这一点，二、四两关的靶场相对静态，难度也较低，对疲惫的玩家来说，不啻天外飞来的福音。他们就在这里收拾心情，思考战术，以迎接更艰巨的挑战。

准确的把握阙值，当断即断，可以有效减少玩家的判断失误，也能让游戏进行地更畅顺。对ACT来说，流畅度一向是评判游戏好坏的重要标准。程序员设计关卡，就好比是一场与玩家的博弈（注6），以和为贵是最完美的结局，我们期待的是两者能够双赢，而不是双输。有些程序员为了显示自己的智慧，一味的设计更高难度的谜题去为难玩家，让他们时刻提心吊胆，看不到前方的光亮。某种程度上，这既增加了程序设计的难度，又容易挫伤玩家的积极性，对游戏节奏感的破坏更是不言而喻。

大多数设计者是聪明且良善的，他们总是懂得何处可收，何处该放，即使偶尔会不近人情的为难一下玩家，给予的回报也是丰厚的。就拿魂斗罗来说，经过激光阵和机械工厂的生死历练，最后一关外星母巢之战简直就是小菜一碟。"风雨过去总会见彩虹"，雨过天晴的爽利总是让人心情愉快。可惜自作聪明的家伙还是有，曾经玩过一个RPG，100层的隐藏迷宫，费尽千辛万苦的到达最底层，再九死一生地推倒凶恶的BOSS，好，付出总有回报，等着领赏吧。耀眼的金光出现，一块造型古朴的石板缓缓浮起，上面写着苍劲有力的几行大字。哇，莫非是传说中毁天灭地的上古神咒。凑近一看，"谢谢您的光临，欢迎下次再来"。无语问苍天，唯有向天空比出中指来宣泄心中的愤怒。我们……我们玩家也是有尊严的啊！

未完待续

注5 阙值，又称临界值，是一种状态向另一种状态进行转化时，处于最中间的那个点

注6 博弈，游戏双方达成平衡，并各自取得收益的一种游戏方式



潮起潮落，PSP破解不太平

这半个月以来所发生的事情实在太多了，一波未平一波又起，关键字：

- Dark_AleX隐退
- DevHook 0.50发布
- 3.00模拟成功

A 一心只把PSP变砖头 冒牌Dark_AleX主页出现

Dark_AleX实在是太有名了（详见本期p32，掌机研究室人物专访），于是冒牌货也随之而来。由于Dark_AleX的主页地址是http://www.dark-alex.org和http://www.dark-alex.net，这个李鬼便抢注了http://www.dark-alex.com的国际域名看起来比.org和.net看起来更像那么回事，而且这个页面上的所有的一切看起来都和原版一模一样，不知情的人绝对会以为这个就是Dark_AleX的原版正宗。但是这个网站上所提供的软件可就和原版的不一样了，每一个都是致命的，他们将破坏PSP的系统文件，从而让PSP无法启动（变砖），其用心险恶可见一斑。

B 累了，不干了 Dark_AleX宣布隐退

接上面的“冒牌主页”事件，有人如此歹毒，Dark_AleX顿时感到心灰意冷。他在他的主页上发表了一份声明：

“累了，实在是很累了。我已经对我的个人现实生活感到厌倦，而现在我对虚拟世界中的生活也感到疲惫了。”

“今年，由于癌症，我失去了两位亲人。其中一个是在这个星期刚刚离去的。”

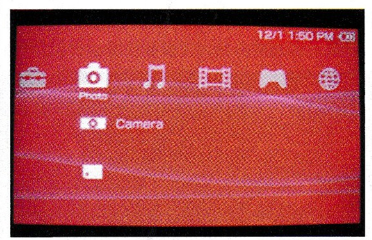
“当那些没有能力却只知道索取而不懂得尊重他人付出的人却在攻击我，而使用我的名字实施犯罪（恶意损坏他人的PSP）是最严重的一次，这和我所认为的理想的世界的相去甚远。”

“我觉得网络上的一切都不在值得信任，我甚至不再觉得我的电脑是可以信赖的。”

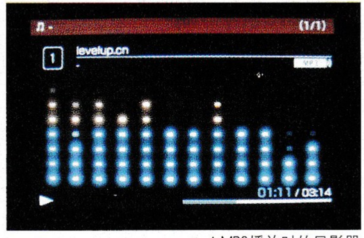
C 杂交混合·老树新花 3.00系统在2.71 SE上实现模拟

随着3.00系统的发布，新的增加诸如内置的摄像头拍照支持、MP3播放时的显影器（视觉效果）、PS模拟游戏的支持、与PS3的互动都成了人们关注的焦点。于是人们就在憧憬假若Devhook能够模拟或者能出现3.00 SE这样的自制系统该有多好。但Dark_AleX的隐退无疑是一个巨大的遗憾。就在此时，根据Dark_AleX的系统文件替换思想和Devhook的模拟特性，一位国外的高手成功的在2.71 SE系统上通过调用1.50系统和2.71系统文件，并以3.00系统的部分文件替换，成功地用Devhook模拟出了一个3.00系统，能够运行自制软件、能够运行ISO、3.00的界面、显影器等功能都可实现，似乎也都有模有样了。但无奈毕竟这只是一个初级的“杂交”品种，摄像头无法使用、也无法和PS3联动、甚至进入系统设定后还会死机和蓝屏。不过，这次模拟的成功总是让人们看到了希望。

下载地址：http://pocket.levelup.cn/show.php?in=1649



▲3.0系统界面



▲MP3播放时的显影器

D Booster肩负重任归来 Devhook 0.50成功模拟2.82

有人说这是心灵感应，随着Dark_AleX的黯然离去，沉寂多时的Booster又回到了我们当中，并发布了了Devhook 0.50。

最新版本更新细节如下：

· 新增加了对于2.80及2.82系统的模拟。

· 在按下HOME健可对GUI进行设定。

· 可以随时切换ISO或UMD而不用重新启动。

· 删除对1.50、2.00、2.50、2.60系统的支持。

· 移除对应1.50版本游戏的NOUMD运行代码，换句话说不再支持对于1.50的游戏的免UMD运行。

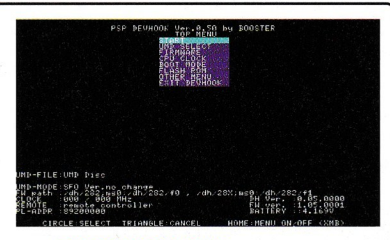
· Devhook的 API大幅度更改，增加Simple Registry System选项。

· 增加了GUI菜单。

· Launcher界面的配置文件结构的更改。

· mokr04a的更改字体系统。

· 以及其它小更改。



已知所存在的BUG

· 在Devhook菜单内的Exit回到机器原始系统会发生死机。

· 从XMB界面中无法返回机器原始系统。

· 在XMB界面中进行设置时会发生死机，例如设置CPU频率时较易死机。

手把手教你安装

0.46如果不刷机，仅仅是无法使用中文字体和直接使用333mhz进入游戏而已，并不影响实际使用。而0.50则必须要刷机才可以模拟到2.82系统。不过好在需要写入仅仅是flash1，也就是系统设定相关信息，属于安全方位内的操作。

（详见下页）

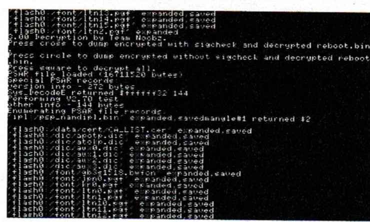
安装Devhook 0.50详细步骤

STEP 1：获得系统文件

和0.46刷机一样，相关的系统文件必须由该主机直接生成，无法使用他人提供的版本。所以这里城寨只能提供已经打包的系统文件生成包，你只需要下载后在你的机器上运行即可。

将282FW_MAKER.rar下载回来，解压至记忆棒根目录（ms0:\），然后在PSP上运行PSAR Dumper V2B，进入后按X键开始。

下载地址：http://www.tg777.com/levelup/user/pocket/psp/282FW_MAKER.rar



▲请注意：此时务必按X键开始。

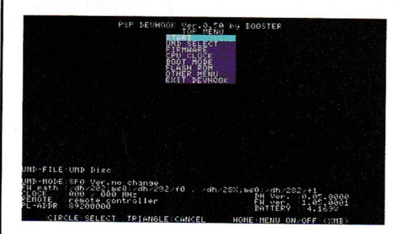
之后带屏幕上的文字停止刷新后10秒会自动返回系统界面。这时在记忆棒根目录上会建立一个名为f0的文件夹（ms0:\f0）。

STEP 2：安装配置Devhook

将第一步得到的f0文件夹放于ms0:\dh\282\目录下。

然后将下载到的安装版DH050_INSTALL.RAR压缩包内MS_ROOT目录下的“PSP”和“DH”文件夹拷贝至记忆棒根目录（ms0:\）。

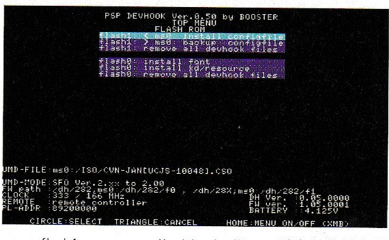
下载地址：http://www.tg777.com/levelup/user/pocket/psp/DH050_INSTALL.RAR



STEP 3：运行Devhook刷机

启动Devhook 0.50 beta launcher，进入后选择第五项FLASH ROM。

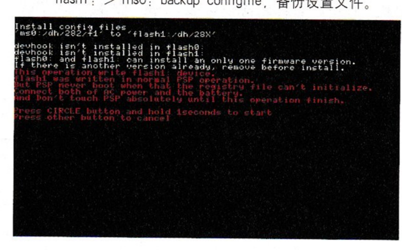
然后依次选择：



flash1：remove all dehook files，删除之前版本留下的Devhook文件。

flash1：< ms0：install comfigfile，安装设置文件。

flash1：> ms0：backup configflie，备份设置文件。



每次进入红字画面后，都必须按住○键1秒以上开始。按任意键或按○键不足1秒则取消操作，返回上级菜单。

STEP 4：其他设置

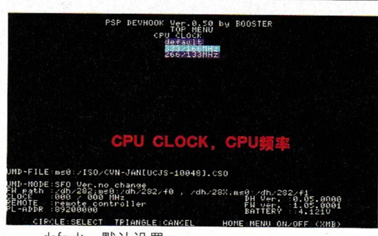


UMD Diso：运行UMD

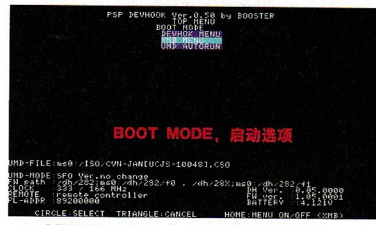
File Emulation：ISO模拟



firmware 2.82(MS or flash+MS)



default：默认设置

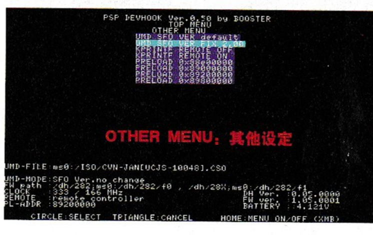


DEVOOK MENU：启动到Devhook设置界面

XMB MENU：启动到桌面

UMD AUTORUN：自动运行UMD（易死机）

推荐选择：XMB MENU



UMD SFO VER FIX 2.00：允许运行高版本游戏，请务必须选择此项

结语：

在如此设定之后便可启动Devhook 0.50运行游戏了。虽然此次的0.50 beta版并没有获得什么实质上的突破性进展，但实现了2.82系统的模拟，这使得诸如《圣女贞德》、《MGS OPS》等需要2.81以上版本的系统支持的游戏得以不经修改而直接运行。另外，在官方发布的压缩包内存在301文件夹，这表示着作者似乎是在进行301系统模拟工作。也许在正式版本中我们可以看到BUG的修正和3.00系统的模拟。

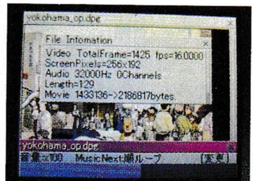


新软速报

TEXT BY 兰姆

Moonshell

强大的NDS影音播放工具，在NDS上看电影、听MP3、看TXT电子书就全靠它了。最新版本支持了EZ4浏览电子书时保存书签，并支持使用DSLink这样的SLOT-1端口的烧录卡运行Moonshell时使用NDS浏览器所配置的SLOT-2端口的内存扩展卡提高运行速度。



软件版本	v1.50
适用范围	DSLink/Ewin2/EZ4/M3/SC
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1698	

PS1P

PS1P是PSP上的另一款非官方PS模拟器，相较之前的PSX-P要更加成熟一些。目前版本不仅支持即时存档功能，还支持与诸如ePSXe这样电脑上的PS模拟器的记忆卡文件进行存档互换。另外，最特别的是PS1P还可以改变PS游戏本身的运行速度从而达到提高整体速度的目的，理论上最高支持以700%的速度运行。



软件版本	Alpha 1
适用范围	PSP 1.50
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1605	

Homebrew enabler for 2.71 (HEN)

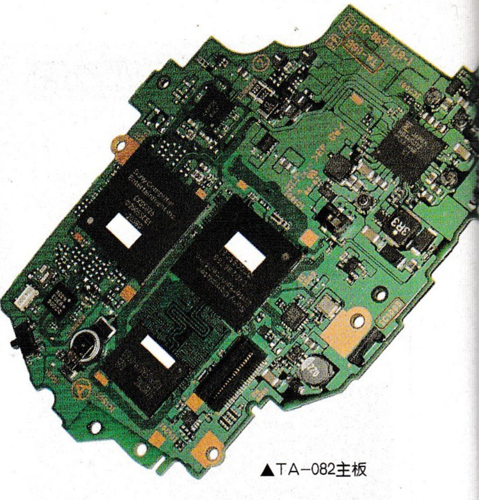
出自Dark_AleX的HEN是可以让2.71系统（含TA-082）运行自制软件的一个引导程序，通过TIFF漏洞得以运行。最新发布的HEND修正了HEN在内存中时某些游戏无法运行的错误；修复了载入较大PRX文件时出现的Bug；破解了一个SCE保护机制：这个保护机制会检查程序是否是从记忆棒上被运行的，如果是，它就会禁止装载UMD内容；让原本无法在自制程序中调用的USB储存设备得以使用，并可以直接使用自制程序载入任意PRX。

软件版本	Revision D
适用范围	PSP 2.71
http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1597	

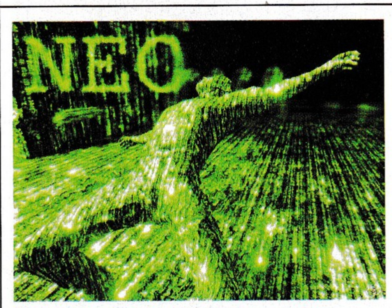
篇幅有限，更多更新内容请访问 http://pocket.levelup.cn.

挑战索尼的23岁学生 PSP Hacker
Dark_AleX 访谈实录

Dark_AleX，一个PSP玩家绝对不会陌生的名字，从ISO引导程序DAXZISO，到高版本系统降级、高版本系统运行自制程序，再到2.71 SE自制系统出现，PSP Hark进程中每一个突破性的飞跃都有Dark_AleX的身影存在。有人曾比喻：如果PSP是Matrix的话，那么Dark_AleX就是救世主NEO（比喻源自《黑客帝国》）。国外的Hack网站发布了PSNU和Dark_AleX的一次对话，在采访中Dark_AleX自信的表示，3.00系统的破解不存在问题：



▲TA-082主板



PSNU：你好，Alex，首先，谨代表全体PSP玩家对于你所做的一切表示感谢。

DA：不用谢。

PSNU：能向我们透露一些关于你个人的一些信息吗？比如，你的年龄，职业，兴趣等等。

DA：我现在23岁，目前还只是一个学生，主修计算机科学与技术，这也是我的兴趣，另外我还很喜欢猫。

PSNU：是什么令你对PSP编程产生兴趣？

DA：不太确定，我已经这样玩编程有一段日子了。我还记得我曾经使用JAVA在手机上编写程序，那时遇到了很多问题，同样我还为Pocket PC写过程序。后来很自然的就转移到PSP平台上来了。

PSNU：在你看来，现在PSP Hack界的状况怎样呢？它未来发展方向又是怎样的呢？

DA：我觉得现在的状态非常棒。近几个月以来，大家在2.50到2.71系统上搞出许多非常有意思的东西，例如各种降级方法和自制系统。我希望能保持这种趋势，继续有新的漏洞能被发现，令那些自编代码和软件能够运行起来。

PSNU：有什么是你现在希望能去实现但却无法做到的呢？

DA：我希望能让自制系统不需要1.50系统的自举电路便能启动，但是目前还是没有办法做到。

PSNU：你能简单解释一下吗？

DA：自举电路是PSP启动点，从它开始启动程序然后开始载入系统的第一个模块，然后继续载入其它的模块。

PSNU：你认为索尼是否会让3.00系统的破解变得十分困难？

DA：不确定，但肯定没有解码不了的代码（没有打不开的锁？）。索尼并不会施魔法，他们的文档必然能够被破译，而破译的方法就藏在他们自己所编写的代码中。

PSNU：我们想知道你是否会继续编写HEN（Homebrew Enabler for 2.71）来解救那些不幸的TA-082玩家，或是这已经告一段落了？

DA：如果我能有更多的时间的话，我一定会继续它的研究。

PSNU：听说你将会在2.71SE-C中加入一些重大的改进？

DA：我希望能够将DAX文件的支持以及使用USB读取ISO等功能加入其中，而能自由设置CPU频率的功能也将会在适当的时候加入。

PSNU：听说Booster打算放出DevHook的源代码，你认为现在放出合适吗吗？你希望或者你想对此作些什么改进呢？

DA：确实，Booster也正在考虑是否将DevHook的源代码放出，但目前他正试图清理那些通过反编译索尼的PSP系统文件所得到的代码，以避免可能产生的版权纠纷。虽然我认为它并不存在版权问题。

PSUN：他最近做了哪些新东西呢？

DA：一个能够模拟2.80系统的DevHook的测试版。它也能够运行于2.81系统上，2.82还没有测试过，但这个测试版还无法运行ISO，而且它存在很多会导致PSP死机的BUG。另外，上次我听说他最近开始研究NDS方面的什么东西。

PSNU：为什么这个测试版存在这么多问题呢？之前的其它版本的系统都在被解密后就很快模拟了。

DA：我也不是很清楚，可能索尼针对从记忆棒上运行的系统文件做了手脚，也许从固件芯片上启动将不会有那些问题。

PSNU：你应该很清楚PSP这台主机的机能极限了。在你看来，是否哪一天我们可以得到一个真正可用的PS模拟器或者N64模拟器呢？

DA：假如有人愿意花上几个月的时间的话，一个PS模拟器是可能的。至于N64模拟器，我不相信PSP会有足够的机能来全速运行它，除非是针对游戏进行专门的优化。

PSNU：是否是之前双固件芯片改机或其它东西使你产生了制作2.71 SE的想法呢？

DA：我之前有打算在某个时候把它制作出来。因为PSP的固件芯片上还有足够的空间。但是我一直没有动手去实施。当我开始制作HEN之后，在我对2.71系统有更加充分了解的时候，我才决定动手去制作它，因为那看起来很容易就做到。

PSNU：对于并不信任2.71 SE系列自制系统，而依然死守1.50系统的人们，你有什么想说的吗？

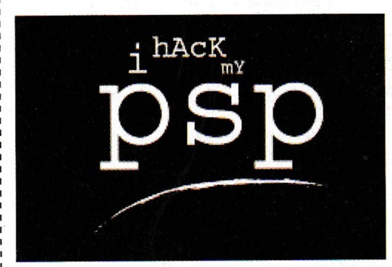
DA：我想说，试试2.71 SE吧，你们不会后悔的。

PSNU：纯属好奇，你喜欢PSP上的哪些游戏呢？

DA：《永恒传说》。但是不确定，我已经很久没有玩游戏了。

PSNU：再次感谢你接受我们的这次访谈。

DA：不客气。



这里要说的是像Dark_AleX这样以破译代码为乐趣的Hacker，他们的乐趣和目的仅仅是去找到系统的漏洞去运行他们所喜欢的各种各样的自制软件，仅此而已，纯粹的Hacker。在这篇访谈之后不久，Dark_AleX便发布了2.71 SE-C系统，在SE-B的基础上支持了从记忆棒上直接调用各种功能插件；而随着索尼发布最新版3.00系统之后不到半天，3.00系统已经被完全解密放于网上；Booster也即将发布DevHook的最新版。一切都在继续……

市场综述

Hello，大家好，半个月没见，不知道大家都在玩什么游戏呢？蜘蛛最近正在玩《圣女贞德》和摄像头哦，话不多说，一起进入这期的市场风向标。

最近这半个月PSP家族新贵已经闪亮登场了——魅力十足的糖果粉PSP，但目前其主板皆为TA-086型号的（新主机用新主板也不稀奇）。目前1.50普通版价格为1600元。而普通软降的1.50豪华版PSP（黑色及白色）价格为1770元，相比上个月涨了20元，普通版的价格则为1600元。2.71的豪华版为1630元，普通版为1450元。价格相对稳定。



记忆棒方面，组棒价格还是没有太大的变化4GB组棒为630元，2GB高速组棒为340元，低速价格为250元；行棒方面，4GB SanDisk高速棒价格略有下调，价格是1010元，2GB的高速棒为520元，彩棒为550元（货源比较少）。配件方面，全新的UMD引导盘的价格并没有因为新的自制系统SE-B（能够免盘直接运行ISO）的出现而下降，反而越加昂贵了，目前价格为100元。二手翻新的UMD引导盘价格和上期相同为40元。

说完PSP方面的价格后，我们再来看看NDSL这边，NDSL最近价格变化幅度不大，美版的水晶白色NDSL和贵族粉价格一致，为1150元，喷射黑的价格相对较高，目前为1220元，反观神游iDSL方面，白色的价格1160元，深蓝色的价格是1180元。这里补充一下，虽然神游已经推出了粉红色的iDSL，可是由于货源相当稀少，目前的实际价格还不明朗，不过基本上已是天价了。

NDSL烧录卡方面，SCL震动版的官方定价为198元，普通的SCL价格为260元；M3/G6系列目前：M3L价格为380元，M3L专业版（没有GBA功能）价格是220元，G6L依旧保持498元的稳定价位。DSLink目前价格是298元。看完烧录卡的报价，现在说下microSD卡的价格：Kingston 1GB microSD卡的价格是260元，SanDisk 1GB microSD卡的价格为300元。蜘蛛再一次提醒大家，购买SanDisk，Kingston以及KINGMAX等存储卡的时侯务必要让店家提供行货证明及五年质保的承诺。而大多数店家都不喜欢开发票，这点要向大家解释一下，因为开发票要交6%的税金，因此大多数店家不开发票的原因并不是逃避保修责任而是为了避税。但是一般来说都会开出保修用的收据以及店章。保修方面，运费以及维修费都是由店家承担。

热力商品

好了，讲完了这半个月来的报价，接着进入本期的热力商品介绍！

黑角时尚太空包

说到最近市场掌机配件方面，黑角这个名字渐渐被人们熟悉起来，凭借精美的外形设计，优秀的产品做工，慢慢的走进人们的视野，今天我们就来看看黑角的一款PSP时尚太空包。

果然是黑角，全身乌黑。以上是蜘蛛入手这款黑角时尚运动包的第一个印象。拆开外壳可以发现这款包整体做工精致，心爱的小P可以很舒服的躺在里面而不受外界影响，虽然没有采用防水设计，不过一点小雨还是难不倒它的。由于名字上带有运动两个字，因此蜘蛛还特地将小P开机，装进包里，拿着包跳了几下，取出机子后，开机画面依旧，因此防震方面还算让人满意。整个包蜘蛛也做了一个小小的检查，并没有发现突出的线头，而且内部比较光滑，不会像一些国内厂商做的便携包那样紧，而且PSP能否收放自如应该是大家购买便携包的时候比较注意的一个问题吧。这点来说蜘蛛可以向大家打个保票了。总体来说相当让人放心的产品，市场上目前的价格为50元。这个价格介于组装包与原装包之间，有需要的朋友可以考虑一下。



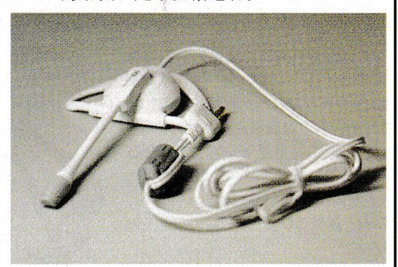
PEGA外挂电池包

大家是否还记得之前蜘蛛有向大家推荐过一款容量为8000mAh的PSP/NDS/GBA三用的外挂电池包？而这段时间其出品厂商PEGA再接再厉，将产品又升级为9800mAh。但由于这款产品质量还是一如既往的可靠，所以蜘蛛又特地再老调重谈了一次。目前市场上同类的党外挂电池包已经有3种规格了，价格与容量成正比：5000mAh的价格为80元（续航时间较适合SP使用），8000mAh的价格为100元（较适合适合NDSL使用），9800mAh的价格为130元（相当适合大胃口的PSP使用）。以上就是蜘蛛做的一个很废的总结，请大家根据实际需要选择，我们的口号是只买对的，不买贵的！



NDSL耳麦

无论从外观还是实用度来看，这个原装货绝对超值！首先是采用单边后挂式设计，戴久了不会让耳朵觉得难受，同时，外挂设计的相当时尚（至少蜘蛛是这样认为的）。音质效果也比之前的那款产品的好上不少，虽然没有环绕声，但是重低音听起来还挺像那么回事的。而这款耳麦还有一个用处，就如同外包装上说的，支持无线Wi-Fi语音通讯（例如：《口袋妖怪 钻石·珍珠》）。目前市场上的价格为150元。价格还算实惠，有NDSL而且有能力上Wi-Fi的朋友一定不要错过啊！



最烂商品

以上为本期介绍商品！接下来是一个全新的单元，叫本期最烂商品！该喷的我们还是要喷一下的！

PEGA PSP 3in1耳机

这款同样来自PEGA出品的PSP 3 in1 耳机，号称具有三大功能：一是收音机功能，调频范围是FM 88-108之间（自动搜索）；二是可以当耳机用，这点稍候一起评论；三是当挂绳（这也算功能……）。

首先，入手这款三用耳机之后，蜘蛛很兴奋地拆开，并首先尝试了收音机功能，可是，无论如何也搜索不到频道，即使能搜到一些，但却始终听不清楚节目里面可爱女主播的甜美声音。接着蜘蛛测试耳机的音效，测试的音乐是《LOVING YOU》，噪音相当地大，高音十分刺耳，低音部分则混浊不清。最后是挂绳，这可能是惟一让蜘蛛感觉过得去的功能了……目前这款产品已经在全国上市，售价为50元。以上是蜘蛛带给大家评测，买不买就看大家的品位了。



蜘蛛寄语：买了4GB棒子的玩家请注意一下，如果是PSP上格式化记忆棒的话在电脑上是被显示为FAT32格式，这样传输的速度会很慢，这里告诉大家一个小办法，请在电脑上格式化记忆棒，方法为：右键点击我的电脑选择“管理”在左边的下拉菜单找到“可移动存储”双击后选择你的PSP所在的移动磁盘，然后选择FAT来进行格式化。这样格式化完后，你在传输文件的时候会发现速度明显快了很多哦。最后祝大家玩的开心！

以上商品均为厦门快乐多电玩提供！

休闲8 Fashion bar

年末了，买棵圣诞树，再买一大堆漂亮的小星星、小糖棍、几只小铃铛，将这棵圣诞树好好地装扮一番，静静地等待圣诞老人的到来。我想，他一定会在你的长袜里塞满你最想得到的礼物。对了，如果你买的是adidas或nike的足球袜的话，圣诞老人大概会在里面多装点礼物，也说不准他会把他漂亮的袋子留给你，然后带走你的球袜，这样也就算你赚大了。不过这些只适合家里有有烟囱的读者，对于家里没有烟囱的读者，可以互送礼物来相互慰藉，也可以结伴去旅游放松心情。所以本期流行服饰主持人雪风将为大家介绍几款非常有意义的圣诞礼物，玛鲁斯也为大家准备了一份相当实用的旅游手册，下面就让我们开始圣诞的特别计划。

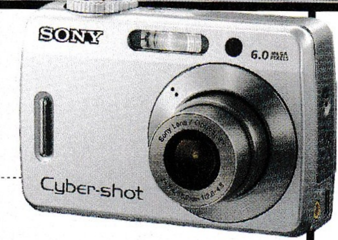
Breath



新潮数码

主持人 Hikaru&风间仁

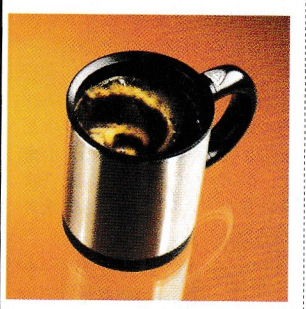
索尼Cyber-Shot DSC-S500 >>>



索尼最新推出一款入门级数码相机S500，这款机器拥有600万像素CCD，2.4英寸的大屏幕LCD，索尼自家的3倍光学变焦镜头（32–96mm，最大光圈F2.8），根据pcpop的消息报道这款机器搭配512MB记忆棒的上市价为1300元（应该是记忆棒额外收费的吧），可谓是非常的超值。（RMB1300，已上市）

自动搅拌杯

如果你嫌搅拌咖啡太麻烦，那么可以尝试这款自动搅拌式水杯。只要轻按杯把上的按钮，被中的水就会以一分钟3000转的速度旋转，动力来自于两块单4电池。设计者还为其设计了杯盖以防水溅出，同时还可以保温。



摩托罗拉 F3





作为SCPL系列第一款作品，摩托罗拉的F3手机配置实在让人大跌眼镜，不过50美元的定价也说明了F3并不是之前人们纷纷猜测的高端超薄手机，F3的特色是：9.0mm的超薄身材，重量70克，它第一次在手机上适用电泳显示器（EPD），非常的省电，不过这款机器配备的EPD能显示的资料也很有限，使得这款机器只具备最基本的手机功能——电话、短信息、闹钟和日期等等。这款手机即将上市，如果你受够了今天的彩屏彩铃彩信和所谓的智能操作系统，那么这款手机绝对适合你。（即将上市）

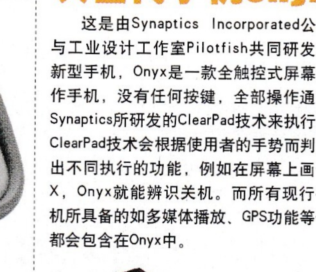
石器鼠标 >>>

俄罗斯设计家Neko为喜欢复古的人们设计了这款石器时代的鼠标，外表的龟裂更给人以年代久远的感觉。平时可以做鼠标用，遇到危险可拿来防身，用坏了还可以把线一拔放在家里作摆设。



滚动烤面包机

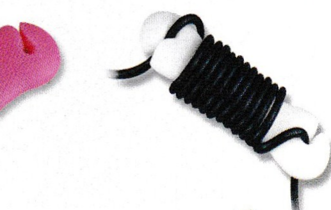
小巧、简洁、时尚，只要从一端将面包放入，从另一端滚出后便烤好了，而且烘烤过程一目了然。这款新型烤面包机清理起来也十分方便，不会像老式烤面包机那样留有残渣。这项设计还获得了Reddot design award 2006大奖。



Syncwrap炫彩集线棒 >>>

新加坡的Sumajin公司推出一款造型时尚的集线器——Syncwrap炫彩集线棒。觉得家中的游戏机等各种线材凌乱不堪吗？Syncwrap出马可搞定一切。Syncwrap集线棒采用的材质不会对线材造成损害，适用于耳机线、鼠标线，USB或火线等数码连接线。集线棒长度为9.5公分，适合较长和较粗的线材使用，使用变脏后可轻松洗净并立即使用。





防水防震小硬盘 >>>



有了HDMC–U系列硬盘您就不必担心硬盘内的数据损坏了，它不仅可以防水（1m）还可以防震，从1米的高处自由落体可以毫发无伤，四周围着的一圈橡胶USB延长线起到了密封和保护的作用。HDMC–U系列硬盘预定于12月中旬在日本上市，有8GB和12GB两种规格可供选择，售价分别在1150元和1550元人民币左右。

次世代手机Onyx

这是由Synaptics Incorporated公司与工业设计工作室Pilotfish共同研发的新型手机，Onyx是一款全触控式屏幕操作手机，没有任何按键，全部操作通过Synaptics所研发的ClearPad技术来执行。ClearPad技术会根据使用者的手势而判断出不同执行的功能，例如在屏幕上画个X，Onyx就能辨识关机。而所有现行手机所具备的如多媒体播放、GPS功能等也都会包含在Onyx中。





全球最小的HDD播放器 >>>

建伍公司推出一款容量多达10GB的D.A.P.（Digital Audio Player）HDD播放器"HD10GB7"，它采用数码扩音器以及独特的音质提高技术Supreme，为使用者提供不亚于CD的高品质音乐。"HD10GB7"采用容量10GB的一英寸的HDD，外观规格为44×62×17mm，重仅为78g，售价在3000元人民币左右。





城寨书房

主持人 Hikaru

漫长的婚约

作者：[法]塞巴斯蒂安·雅普瑞索

出版社：辽宁教育出版社

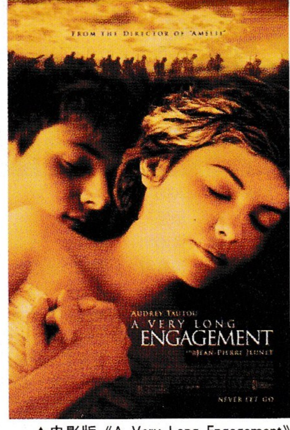
塞巴斯蒂安·雅普瑞索被誉为当代最伟大的浪漫小说家之一，他花了4年时间完成了这部"现代版的《战争与和平》"。

1917年1月7日，一个下着大雪，天寒地冻的夜晚，在"黄昏宾果"战壕对峙的德法两军突然展开了前所未有的惨烈攻击，其中五名受伤的法国士兵，竟然双手反缚地被丢弃在火力最密集的无人之地……七年之后，一位行走不便的美丽少女，拒绝接受爱人死亡的噩耗，执着地走上寻找心上人的漫漫长路。七年中，她遭遇了许多挫折，走过铺满谎言、骗局、巧合与同情的人生之路，一直让命运把她背负到真相之前。而正是坚定的信念使她逐步发现残酷惩罚背后鲜为人知的真相。她是否能再见到自己的未婚夫？

小说改编的影片于2004年10月26日在巴黎公映，被誉为"法国三十年来最感人的影片"，获得恺撒奖十二项提名。



▲小说版《漫长的婚约》



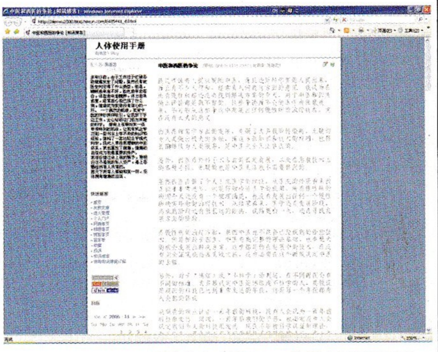
▲电影版《A Very Long Engagement》



人体使用手册

作者：[中国台湾]吴清忠　　出版社：花城出版社

不知道为什么会介绍这本书，大概是因为……它在各大书刊网站都排在2006年度畅销书的前几位吧。现在中西医闹得挺玄，就差打起来了，吴清忠先生用一种容易理解的语言，系统地向读者介绍了中医的体系以及一些常见病的防治知识，提出了保健的基本五项，简单易行，有理有据。多数慢性病，是我们错用了身体的结果。我们需要的，不是灵丹妙药，而是一本正确的人体使用手册。正确的观念，比昂贵的药物和危险的手术更能帮助患者消除疾病。人体是一个充满智慧的机体，长期以来，我们一直低估了人体的智慧，高估了我们自己知识。我个人的建议：如果你是初中学生，建议你把这本书送给父母；如果是高中学生，可以自己和父母一起翻翻看；如果你是大学生，一个人仔细看看吧；如果你是社会上有工作的中年人——请少吃几顿大餐，省下时间把这本书读完。


▲吴清忠先生的Blog，关于中西医的看法。



音乐茶座

主持人 马鲁斯

流行音乐豆知识

跨界

在时尚的辞典里，反差就是新意的开始，如今流行圈内最擦得出火花的反差游戏就叫作Crossover（跨界），其实跨界的势头已经持续多年，在西方音乐传统中，特指古典音乐与流行音乐的相互借鉴和相互包容，譬如在格莱美颁奖中，就设置了一个名为"最佳古典跨界专辑"的奖项。

除了本期levelup音乐台欧美歌曲推荐的Josh Groban外，我们平时也还能听到不少知名跨界歌手的作品，比如维托里奥·格里克罗（Vittorio Gricolo）、男高音拉塞尔·沃森（Russell Watson）等等。

而国内乐坛也早就将这股风潮挂了起来，张学友早期与香港交响乐团合作推出的《爱与交响曲》、张国荣与黄耀明合作的《Crossover》、李克群在这个月初发行的《李克勤演奏厅II》等，算是其中音乐概念与执行比较完整的"跨界"。张学友与李克勤的做法比较类似，皆是以流行歌的模式，融入古典乐手组成的班底，以现场感十足、讲究一气呵成的气氛，带出跟一般录音室作品惯常运用的后期合成截然不同的编排；而张国荣与黄耀明已成"绝版"的合作，虽同属于"流行"的范畴，却是同一气质类型歌手、不同音乐风格的互为镶嵌，那种细微的"跨越"，似乎更耐人寻味。比较近的一个例子就是周杰伦找来了台湾民歌圣手费玉清与他合作新专辑的主打歌《千里之外》。

近年来，幸田来未以日本女歌手中无人敢尝试的性感形象及大胆表演，搭配上她低沉沙哑的磁性唱腔，成为日本乐坛独一无二的性感女神，而豪放的外表下，却有着直接爽朗的可爱个性，也让她成为了许多日本年轻辣妹们所憧憬的对象。

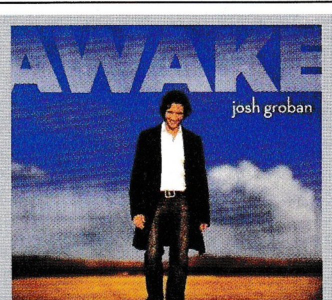
而这次与她合作推出单曲的EXILE，实力也不容小视，自1999年的"J Soul Brothers"出道后，经过两年时间风格和人员的调整，最终在2001年，以Shun和负责舞蹈表演的Hiro、Matsu、Usa、Makidai、Atsushi共6名成员组成，以新生的"EXILE"出现在大家面前。一经亮相，便以"能歌善舞"的全新表演形态迅速征服日本，从充满磁性的男性和声动人抒情曲到展现精湛舞艺的节奏强硬舞曲，EXILE将以R&B为基调的音乐与他们深厚的舞蹈实力融合为自己独一无二的表演风格，成为当年日本R&B界的一匹黑马。

2003年是"EXILE"歌唱事业取得辉煌成就的一年，年初的专辑《Styles Of Beyond》为他们夺下了第一个日本公信榜冠军；5月份推出的一曲《Together》也帮他们得到他们的第一个日本唱片大奖；12月31日，他们第一次登上NHK"红白歌合战"这个被视为日本歌手最高荣誉的舞台。

而在11月22日发售的这张《Won't be Long》，更是将幸田来未与EXILE的特色发挥到了极致，推荐给各位听众。

本期levelup音乐台收录主打单曲《Won't be Long》

◆专辑：Won't be Long
◆演唱：EXILE&幸田来未
◆发行时间：2006年11月22日
◆Oricon 2006年11月20日～2006年11月26日单曲排名：第2位
◆首周销量：13万张



《Awake》是美国著名跨界男歌手Josh Groban（乔什·格罗班）的第三张录音室专辑，在发行首周以27万张的单周销量获得了Billboard 200专辑榜的亚军。虽然《Awake》的首周销量并不及他三年前的专辑《Closer》，但这个成绩仍是Josh Groban迄今为止在Billboard 200专辑榜中首周上榜所取得的最好成绩。

和上张大获成功的专辑《Closer》一样，Josh Groban阔别两年之后带来的这张《Awake》也选择了在11月份发行，似乎在寒冷的冬季发片更能衬托出Josh Groban磁性嗓音的温暖。早在前几年，Josh Groban的音乐便体现出了与他年龄不相符的成熟，大气成熟的嗓音使得年纪轻轻的Josh Groban在出道之初便被评论界和歌迷一致看好。然而，在Josh Groban步入一线歌手行列之后，歌迷们对他的要求自然也就更高了，大家都在期待着Josh Groban能够推陈出新也自然在情理之中。从这张专辑来看，聪明的Josh Groban也已经意识到了这个问题，他在坚持自己独特的演唱风格的同时，开始邀请其他风格的音乐人合作，为他自己的音乐中注入更为丰富的音乐元素。应该看到，南非流行组合Ladysmith Black Mambazo、创作人Vusi Mahlasela以及爵士钢琴大师赫比·汉考克(Herbie Hancock)的加入还是为渴望变化的Josh Groban带来了一些新鲜的元素。

对于喜欢听古典跨届歌手的歌迷来说，Josh Groban的这张《Awake》会是一张令你们满意的唱片。

◆ 专辑：Awake
◆ 演唱：Josh Groban
◆ 发行时间：2006年10月31日
◆ Billboard 2006年11月24日～2006年11月30日排名：第4位
◆ 首周销量：27万张

本期levelup音乐台收录主打曲目《Now Or Never》



电影小术语

ACTORS STUDIO：演员工作室，1947年，由伊力·卡山、劳勃·路易斯和雪莉·史劳馥在纽约成立的职业演员训练场所。曾对1950年代的美国戏剧和电影产生相当大的影响。如著名演员：马龙·白兰度、保罗·纽曼等均出于此。

[父子]



上映日期：2006年11月30日
类　　别：剧情
导　　演：谭家明
主　　演：郭富城、杨采妮、林熙蕾、吴景滔、秦海璐、徐天佑
发　　行：北京保利博纳电影发行公司

有人说母亲对儿子有着无休无尽的呵护与爱，有人说女儿才是父亲的最后一个情人。父亲与儿子的感情，却显得如此复杂，是兄弟？是朋友？还是冤家？没有人能说得清。一对父子，两种表情；两个时代，两种性情。但令人惊奇的却是每一对父子的神态终会和谐一致，天下父子，相偎相依，又有谁能说得清到底是父亲更需要儿子，还是儿子更需要父亲？

《父子》的演员阵容空前强大，男主角郭富城以超实力、金马奖影帝的气势，在“父子”中挑战情欲纠葛、人性转换的内心戏；女主角为久未露面的杨采妮，在经历玉女、歌手、息影的生活历练后，更展现出成熟的多面向；小童星吴景滔是万中选一的小演员，在剧中要面对父母的离异与面对大人世界的感情的挣扎。

本片也已在之前获得多项金马奖，郭富城凭借本片又获得了最新的金马影帝，而戏中儿子的扮演者，9岁的吴景滔也获得了金马奖最佳男配角，成为年纪最小的金马奖获得者。

这部戏，父子由关爱到对立，生活在父亲影子下的儿子和挣扎在儿子目光下的父亲一起，用整个身心在“父子宿命”上刻下了浓厚的一笔。

[超时空效应]

上映日期：2006年11月22日
类　　别：动作/冒险/爱情/科幻/惊悚
导　　演：托尼·斯科特
主　　演：丹泽尔·华盛顿、方·基默、保拉·帕顿、詹姆斯·卡维泽尔
发　　行：试金石

一起惨烈的轮船爆炸案在美国的新奥尔良市发生了，造成了数百人遇难。美国酒精、烟草和武器管理局的两名干探道格·卡林和普赖兹瓦拉受命调查这起案件。有着多年与各种案件打交道经验的两人很快就意识到这很可能是活跃于这一带臭名昭著的恐怖分子奥特斯塔德一伙人所为，而且这背后肯定隐藏着更大的阴谋……

拥有两届奥斯卡影帝头衔的丹泽尔·华盛顿堪称是好莱坞中所有黑人演员永远的榜样和目标，自然也是本片最大的卖点之一。为了寻求突破，华盛顿还主动尝试走导演之路，在《安东尼·费舍》中展现不为人知的导演才华。如今，事业尚未呈现大幅下滑趋势的华盛顿更是有些念旧，经常喜欢与熟悉的导演和同行合作，而本片则是继1995年《赤色风暴》与2004年《燃烧者》之后，与托尼·斯科特的第三次合作。托尼·斯科特的作品大都明显地标注着“商业”二字，更何况是杰瑞·布鲁克海默亲自操刀制片的作品。其在圣诞档票房大战中的实力堪称前列。虽然本片冲击奥斯卡颇有难度，但相信还是会取得不俗的票房成绩的。

[欢乐的大脚]

上映日期：2006年11月17日
类　　别：动作/冒险/儿童/歌舞
导　　演：乔治·米勒
配　　音：伊利亚·伍德、妮可·基德曼、休·杰克曼、布兰特妮·墨菲
发　　行：华纳兄弟

这是属于帝企鹅的伟大时代，它们占领着南极洲的最深处，在这个家族里，只有一个办法能够让新生的小家伙得到大家的认可——拥有一副动听的歌喉。不幸的是，马伯是整个家族里唱歌唱得最差的那个。但他却是一个天生的舞蹈家，街舞跳到出神入化。马伯的妈妈诺玛·吉恩，把马伯舞蹈天赋仅仅看成一个可爱的小爱好，但马伯的爸爸孟菲斯却认为，不会唱歌只会跳舞的马伯根本就不是企鹅……

今年的动画片竞争激烈，花招迭出。以企鹅作为主角的动画片几乎屈指可数，而且在今年尚属独一份。自当年《帝企鹅日记》打动无数人心之后，帝企鹅不仅是企鹅品种中人气最高的，当然也盖过诸如畸形奶牛以及憨厚大熊之类的老面孔；其次，影片的配音阵容绝对是星级豪华，这无疑对本片的人气起到了很大的助长作用；第三，本片以时下最流行的街舞做为基础，集合了Rap，R&B，Rock等时尚音乐元素，把一部动画片生生拍成一部歌舞片。想想看，最可爱的帝企鹅随着节拍跳着街舞的舞步，有几个人不想去影院开心一回呢？

[生日快乐]



上映日期：2007年01月16日
类　　别：爱情
导　　演：马楚成
主　　演：古天乐、刘若英、曾宝仪、周俊伟
发　　行：上海华宇电影发行有限公司

号称2007年第一部凄美爱情的影片《生日快乐》讲述了大学时代的一场旷日持久的浪漫爱情，由张艾嘉根据刘若英自写的文学作品集《我想跟你走》其中的一篇《Happy Birthday》改编而成。

《生日快乐》是个悲伤的爱情故事，讲述没有安全感的小米虽然喜欢帅气的小南，但却不敢和他谈恋爱，两个人一起经历了十年，也一起过了十个生日，直到小米发现她对小南的爱情，小南却要结婚了……刘若英说自己在过生日的时候写了这个故事：“在生日这个特殊的日子里，如果得到已经分手的男女朋友的祝福短信，是一件很温暖的事情。特别是那些平时无法表达的情绪，在这个时候问候一声，代表他还在挂念着你。”

唱歌、演戏、出书，这一次又能主演根据自己的作品改编的电影，刘若英坦言：“我的从艺道路真的是一帆风顺。

刘若英、古天乐、张艾嘉、马楚成，这样的组合是非常完美和非常重量级的，从编剧到导演到主演，他们都是身经百战，都是素养非常高，所以明年初的这部《生日快乐》绝对值得喜欢爱情片的影迷期待。

北美TOP5周末票房排行榜

单位：百万美元（12月01日—12月02日）

名次	片名	上映周数	周末票房	累计票房
1	《欢乐的大脚》Happy Feet	3	17.045	121.000
2	《皇家赌场》Casino Royale	3	15.100	115.863
3	《超时空效应》Deja Vu	2	11.032	44.091
4	《耶稣诞生记》The Nativity Story	1	8.025	8.025
5	《闪亮之屋》Deck the Halls	2	6.650	24.991

点评 连续两周在票房榜上作威作福的状元、榜眼——《欢乐大脚》与《皇家赌场》，本星期再次各就各位，死守成功。在此由衷地向企鹅、邦德表示祝贺！作为独霸年关的惟一部动画大作，不仅本土票房已逾1.2亿美元，更成为继《加勒比海盗2：聚魂棺》之后，本年度第二部“三周连庄榜首的电影”。另一位偷着乐的是“票房壮汉”詹姆斯·邦德，虽然第六代新生的外形普遭人病诟，但《皇家赌场》毕竟符合时下“冷而硬”的特工电影的市场需求，所以，在舆论集体缴械后，《皇》甚至比上次执行任务的《择日而亡》更持久。排名第三位的是“以商业价值稳定”而著称的优等生丹泽尔·华盛顿影帝领衔主演的“科幻悬疑浪漫冒险动作片”《超时空效应》。而两部与圣诞有关的劣质喜剧《闪亮之屋》和《圣诞老人3》，以仅存的应景优势顽强奋战。前者下滑近45%，入账650万美元左右；后者虽摔出约50%，但凭其水准，竟能迎来迄今已7300万美元的北美票房委实不易。

香港TOP5周末票房排行榜

单位：百万港元（12月03日）

名次	片名	上映院数	上映日数	周末票房	累计票房
1	《墨攻》A Battle Of Wits	39	11	1.11	11.09
2	《冲出水世界》Flushed Away	30	4	0.87	2.27
3	《父子》After This Our Exile	30	4	0.75	2.66
4	《恐惧斗室3 死神在齿》SawIII	18	4	0.21	0.87
5	《铁道凶灵》Ghost Train	12	11	0.08	1.68

点评 《墨攻》虽然在上映的这段时间内获得的评价褒贬不一，但在票房成绩上还是很有保证的，在最新一周以110万港元、累计票房1100万港元名列榜首，这一成绩绝对可以让《墨攻》用一种俯视的状态来看其他对手，再加上避开了贺岁热档，相信《墨攻》在之后持续几周的时间之内都将会占据榜单前列的位置，绝对可以“傲视群雄”。而梦工厂的《冲出水世界》，早在香港地区上映之前就具备极高的人气，另外有古天乐、莫文尉等明星配音助阵，因此也取得了不错的票房成绩，以近230万港元的累计票房居排行榜第二位。《父子》无论从编剧、导演、演员等阵容来看都无比强大，日前还获得了多项金马奖，不过这部剧情片也许真的是适合买DVD在家欣赏，所以票房成绩并不理想，但愿《父子》能够经受得起时间的考验，让观众都走出家门去电影院观看。而《恐惧斗室3　死神在齿》（也就是《电锯惊魂3》）与《铁道凶灵》两部恐怖片则排在四、五位。

流行服饰
主持人 雪风

圣诞礼物大比拼

圣诞节原本是纪念耶稣基督诞生的日子，不过发展至今宗教意味反倒是被各种流行元素冲淡了。对于时下的青年人而言，圣诞节的最大乐趣就在于赠送与收到礼物。特别是男孩子与女孩子之间，除了彼此的生日、情人节之外，圣诞节的礼物也是表达爱意的一种重要途径，所以在礼物的挑选上一定要格外用心才可以哦！

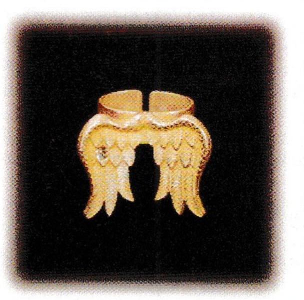


《冬季恋歌》中男女主角在皑皑白雪中相遇的场景曾感动了无数人，围巾在其中也是至关重要的道具之一。在这个寒冷的圣诞节，不妨考虑送给所爱之人一条亲手编织的围巾，一定可以令她（或者他）感动不已的。

本期主推这款USB电热毛线手套，它能在寒冷的冬日中保护你的双手，为你带来阵阵暖意。只要插在电脑的USB接口上就可以使用，温度可调节，可爱的暖色系颜色搭配也相当符合女孩子甜美可人的气质。虽不是多么贵重的礼物，但好看又实用，还能能够体现出你对女友的呵护之情，这可要比送一些华而不实的礼物要来得有意义多了呢！



▲USB电热毛线手套





天使的翅膀恐怕是每一个女孩子都曾经渴望拥有过的东西，虽然现实中的女孩可能永远都无法真正拥有一双纯白的羽翼，但这并不妨碍她们成为另一个人的天使。天使羽翼图案的戒指和耳环同样也是最适合白色圣诞节的礼物，它象征着纯洁、高雅和无价的爱。

▲银质十字架项链

▲黑色天使包

提到圣诞节，难免会联想到十字架。现在的十字架也早就没有了当初受难的痛苦含义，而是单纯作为一种时尚的装饰品，并且还是永不会过时的经典。一款简洁明快的银质十字架项链配上深色的毛衣能带给人以干练成熟的感觉。选择十字架项链做礼物时切忌繁琐花纹的款式，虽然这种充满哥特风情，但并不适合戴在普通人的身上。

不过并没有真正见过天使面目的我们怎么能确定天使都是拥有白色的翅膀呢？其实黑色翅膀的天使也很不错哦！这款有天使翅膀的黑色拎包相信会令很多女孩子心动不已，包上还绣着粉色王冠的图案，是款个性与可爱兼备的产品。如果自己的女朋友也是动漫或者游戏的爱好者，相信这款包包定可以一举正中她的芳心。

旅游天地
主持人 玛鲁斯

几种流行的旅游方式



1 自助旅行。

吃、住、行、游、购、娱，所有事情全由游人自己搞定，操作起来比较繁琐，购买机票、车票以及在旅游热点地区解决住宿问题时可能会遇到麻烦。但困难也是挑战，只要找到窍门，问题也容易解决，方法如下：第一，避开旅游热点地区，选择一些风光秀美、旅游的"冷点"地区旅游；第二，提前订房订票，游人算好旅途时间，提前委托朋友或旅行社订房订票，可避免临时抱佛脚的不知所措；第三，结伴同行，好处是旅途不寂寞，互相有照应，费用也可节省很多。记住，结伴同行一定要推举一位精明能干的领头人，负责统一解决大家的吃、住、行等问题，千万不能各行其事，否则会一团糟；第四，采取半自助方式，即通过旅行社解决往返车票和机票，到达旅游点后游客自己解决吃、住、游等其他问题。

2 随团旅游。

此方式已逐渐被大多数人接受，随团旅行最大的好处是省钱省心，可以独自一人也可全家大小一起参团，旅途中的吃住问题几乎不用自己操心，你只需要养好精神一路吃喝玩乐便可。随团旅游在费用方面一般比自助旅游要节省的多，因其在机票、酒店、用车及吃饭、门票等方面均属集体消费，而且当地有熟悉情况的地接社接待，费用几乎可压至最低。另外，旅行社设计的游览行程一般较为科学合理，选择景点也以最具有代表性部分或精华部分为基础，适当增减次要景点，基本上能满足大多游客的要求。

3 自驾车旅行。

此方式只是少部分人的选择，满足部分具备条件的人，自己驾车辆出外旅游，乐得更加逍遥自在。自驾车旅行分自备车和到旅行社租车两种形式，一般是我们先到旅行社咨询情况，问清路线、里程、时间安排及价格之后，自己开车去旅行。

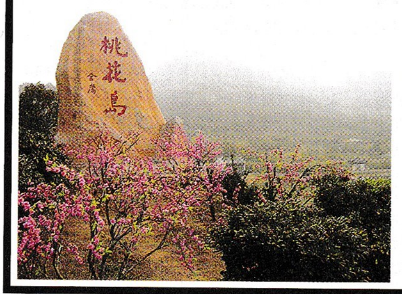
其他旅行方式还有骑自行车旅游、徒走背包旅游、野营、探险考察旅行等等，游客可视情况而定。

旅行小贴士

出游徒手止胃痛：胃痛时，用双手拇指揉患者双腿足三里穴，足三里穴在膝盖下9厘米左右，胫骨外侧一横指处，待有酸麻胀感后3至5分钟，胃痛可明显减轻。



仗剑江湖 侠游天下——金庸武侠旅游胜地



金庸小说可谓涵盖了中国大江南北的各个旅游胜地，本期就带你一起走进东邪黄药师的地盘：桃花岛"不知能否在岛上遇见美若天仙的黄蓉和大侠郭靖呢？

舟山桃花岛，位于舟山本岛沈家门渔港的南面，面积43平方公里。其中南部的对峙山为舟山群岛的最高峰，山脉向四周延伸，形成群峰起伏，层峦叠起的山海风景。相传前秦隐士安期生在岛上白云山修道炼丹，"尝以醉，墨洒于山石上，遂成桃花纹"岛名由此而来。

全岛由塔湾金沙、安期峰、大佛岩、桃花港、鹁鸪门、乌石砾滩六大景区组成；有龙女峰、东海明珠、白雀寺、圣岩寺、含羞观音、仙人桥、黄药师居室、清音洞等60多处景点。桃花岛还以其石奇而吸引游客。尤其在山顶之上，有一块大石块，形如佛头，不论从远至百里，还是从近在咫尺的地方，从任何角度观看，其大小始终如一。传说天上有位神仙下凡巡视，路过东海，为桃花岛的旖旎景色所迷恋，不愿返回天府，化身为石，长住于此。



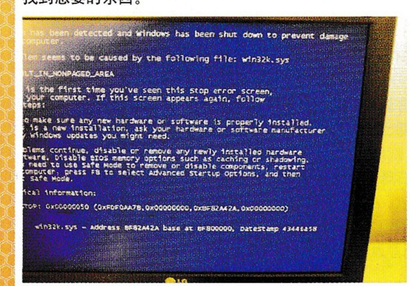
WEB 精采网文选读 SHOW

天越来越冷了，和亲朋好友聚在一起吃火锅就成了大家的就餐的首选，可吃火锅有着几样忌讳，须得注意哦！大家在看电影时经常能看到一些电脑的镜头，原来这些镜头有很多共性呢！至于达尔文奖评出的白痴死法，只能跟各位提个醒：切勿模仿~_~本期收录了两篇不错的同人文章，取材分别来自《魔兽世界》和《鬼泣》，欢迎欣赏。本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。http://www.levelup.cn/levelupbook/

电影中的计算机

电影中的计算机都是这样：

- 字处理软件从来不显示光标。
- 当你输入一个长句子时，决不会用到空格键。
- 电影演员从来不会犯拼写错误。
- 所有的屏幕都显示1英尺高的字符。
- 高技术的计算机，例如那些用在NASA、CIA或其他政府部门的计算机，都有简易用的图形界面。
- 至于那些没有图形界面的计算机，则都有着能力超凡的字符型界面，它能正确理解并执行用自然语言敲入的命令。
- 只需要敲入"读出秘密文件"（"Access The Secret Files"）或其他相近的词，计算机就会给出任何你想要的信息。
- 仅仅通过敲入"上传病毒"（"Upload Virus"），就能够很容易地用计算机病毒攻击一台计算机。
- 所有的计算机都是联网的。你可以读取别人计算机内的任何信息，即使那台计算机是关着的。
- 当你按键或屏幕变化时，强有力的计算机会发出响声。一些计算机会自动放慢屏幕输出的速度，来配合你阅读的速度(真正先进的计算机同时还会发出类似打印机的声音)。
- 人们在使用计算机时，可以随时把计算机关上，而不用担心数据丢失。
- 黑客总是能够在仅仅猜测密码一两次的情况下，就进入保密的计算机。
- 你能够利用"Over ride"这个功能，绕过"Permission Denied"的信息。
- 计算机总能在2秒内启动，而不像一般的PC那样需要2分钟，当然更不会像那种能一天24小时、一年365天不停工作的大型系统一样，需要30分钟甚至更长。
- 能在3秒内完成复杂的计算和存取大量的数据，调制解调器通常工作在每秒2GB的状态下。
- 当能源站、导弹基地、主计算机发生故障时，所有的控制台会在整个建筑爆炸之前先爆炸。
- 如果你在屏幕上显示一个文件时，别人删掉了这个文件，那么它同时会从你的屏幕上消失。
- 如果磁盘上有加密的文件，那么当你把它放入驱动器的时候，计算机会自动问你密码。
- 计算机可以和别的计算机相互操作，而不管这些计算机是什么结构，以及它来自银河的什么地方。
- 磁盘可以用在任何有软盘驱动器的计算机上，并且所有的软件可以工作在任何平台上。
- 设备越高级，就有越多的按钮。
- 你必须经过高度的训练才能使用高级计算机，因为这些计算机上除了"自毁"按钮外，其余的按钮都没有标签。
- 大多数计算机，不管它多么小，都能显示三维立体动画，并有图形处理能力。
- 笔记本计算机总有实时的电视电话能力，它们的性能就是比超级CRAY计算机也不差。
- 不管什么时候，如果某个人在观看屏幕，屏幕总是亮到可以把图象映在人的脸上。
- 当你搜索Internet时，不管关键词多么模糊，你总能找到想要的东西。



火锅五大禁忌



冬季火锅虽美味，却要讲究五大禁忌，首先涮火锅时，肉片是不可缺少的一道原料。涮肉时，要注意以下几点：肉片越新鲜越好。肉片如果储存时间过长，其营养成分就会大量损失。新鲜肉片要切薄，若肉片厚，涮时不易杀死寄生虫虫卵，涮的时间过长还会引起营养的损失。涮肉时间太短。一般来讲，薄肉片在沸腾的锅中烫1分钟左右，肉的颜色由鲜红色变为灰白，才可以吃。

另外，吃火锅时还要注意：羊肉不能和醋共食，因为羊肉火热，功能益气补虚；醋中含蛋白质、糖、维生素、醋酸及多种有机酸，其性酸温，消肿活血，应与寒性食物配合，与羊肉不宜。喝白酒时不宜吃牛肉，因为牛肉属于甘温，补气助火；白酒属大温之品，与牛肉相配则如火上浇油，容易引起牙龈发炎。

此外，吃火锅时还应注意肉类与蔬菜类的均衡，餐后得吃些水果；火锅汤中的钠离子、钾离子较多，有肾病、高血压的朋友不宜吃。

下面跟大家介绍一下吃火锅时应注意的五大忌：

一.忌在火锅停用一段时间后立即使用。因为铜火锅停用一段时间后，锅内表面会与水和氧发生化学反应，生成一层绿色的铜锈，这就是碱式醋酸铜或硫酸铜。这两种化学物质都有毒性，如果使用前不能彻底擦掉，铜锈就会溶解于食物之中，通常食入一定量的铜锈就会引起中毒，出现恶心、呕吐等症状。因此，在使用火锅前一定要用布浸蘸食醋，再加点盐擦拭，把铜锈彻底刷洗干净再用。

二.忌生食。有些人吃火锅为了鲜嫩，不等肉菜熟就下肚，这样很不卫生。应该将生肉、生鱼或海鲜先煮了再放蔬菜，待熟后再吃，以便充分使食物中所带的细菌或寄生虫卵致死。但也不宜将蔬菜煮得时间过长，以免破坏蔬菜中营养。

三.忌烫食。刚从火锅中取出鲜烫的食物，不宜马上送入口中，应放在碗内稍凉一下再吃，以免烫伤食道粘膜，造成溃疡或口腔膜起泡。如果常吃烫食，还会破坏舌面的味觉，降低味觉机能，影响食欲，过烫的食物还会引起牙齿和上消化道病变。

四.忌过辣。有些人吃火锅时辣椒、蒜、葱等调料放得太多，对胃粘膜造成一定的损害。特别是患有肺结核、痔疮、胃炎及十二指肠溃疡病的人，更应少吃。

五.忌把吃剩的菜和汤放在火锅中过夜。过夜的残菜和汤同样会含有过多的铜氧化物，吃后容易引起中毒，轻者头晕、恶心，重者造成心、肝、肾损害。

达尔文奖评出N种最白痴死法

楼主：cyber



有人斗气自锯断头，有人宁死不扣安全带，达尔文奖听起来很"了不起"，却肯定是大家最不想赢得的"殊荣"！不过，得奖者甚少会投诉，因为他们大多已身故了。这项奇怪奖项是专门颁发给那些以蠢得令人难以置信的方法，意外令自己身亡或严重受伤的人。他们的得奖原因由达尔文奖网站的拥趸者详细记录下来，纪念这班在物竞天择的世界自我淘汰的人。

斗气玩自锯：波兰一班人喝得醉醺醺，一齐脱光衣服说要玩"男人的游戏"，起初大家只以冻僵的植物打对方的头，后来一名男子拿起一把锯锯掉自己脚的一小部分，一名30岁的农夫不服气，把锯抢过来并高叫："看我的！"挥锯割断自己的头颅。

飞机上秀屁股：三名巴西人所乘的轻型飞机遇到另一飞机，他们似乎非常贪玩，想让另一飞机上的人看看他们的屁股，不料飞机竟然失控坠毁，从尸骸可见他们的裤管都拉低到足踝上。

响尾蛇当球：美国亚拉巴马州两名男子将致命响尾蛇当球，玩接球游戏，其中一人被蛇连咬数次身亡，另一人送院获救。

偷窥惹祸：墨西哥一名狱卒在监狱屋顶偷看囚犯获妻子探望的亲密情景，期间被通风孔绊倒，从天窗堕下8米地面，伏尸在囚犯夫妇的床边。

汽油鸡尾酒：加拿大年轻男子欲研制便宜醉酒法，竟将汽油混牛奶，饮后极度不适，倒在壁炉旁，还引发爆炸烧毁全屋，害死妹妹和他自己。

火烧熔岩灯：美国华盛顿州一名男子自作聪明，将失灵的新熔岩灯放在炉上加热，结果令灯爆炸，玻璃碎片遍布男子全身，其中一枚插中心脏，男子数分钟后死亡。

夺命凶铃：美国北卡罗莱纳州，一名男子在早上给电话铃声吵醒，欲伸手取电话，却错手拿了点三八手枪，还放到耳边开枪毙命。

煤气中点火：美国德州一个货仓出现煤气味，员工疏散后两名工程师入内调查，其中一人因仓内太暗而点打火机，结果爆炸令他们粉身碎骨，只有打火机完好无缺。

枪械店打劫：美国华盛顿州一个贼眼见其门如市的枪械店外停着一辆警车，进入店内看见警察，仍高喊打劫，还乱开枪几下。店内的警员、店员和顾客纷纷拿出自己的手枪回敬他，送他归西。

最笨笨猪跳：美国维珍尼亚州一名快餐店员欲于23米高的铁路大桥玩笨猪跳，却跌死在下面的行人路上，因为他用的绳子比桥高还要长。

天桥倒挂：美国西雅图两名醉鬼在凌晨2时45分突然兴之所至，要倒悬在马路13米上空的天桥上斗耐力，奈何胜出者疲倦得无力爬上来，即使友人奋力相助，最终仍是堕死马路上。

不扣安全带：美国内布拉斯加州一名21岁学生去信当地报章，反对引入新安全带法例，声言要维护其不扣安全带的权利。数周后他因为不扣安全带而在车祸中身亡，同车两名扣安全带乘客仅轻伤。

[热笑话]

一个爱唠叨的女人终于坚持不住了，对医生说："你让我把舌头伸出来，已经过去了5分钟了，你却不给我检查，这是为什么？"

"让你把舌头伸出来，是为了让你别打扰我给你开处方。"



孔乙己

铁炉堡武器店的格局，和别处是一样的：都是店子里站着一个伙计，专门负责给人修理装备。下完副本的人，开门回铁散了工，每每花几十个银币修装备，——这是一年前的事，现在每次修要涨到十金，——靠门口站着，顺便聊天休息；倘肯多花一个金币，便可以把铠甲擦的发光程亮，但这些顾客，多是绿蓝装备，大抵没有这样阔绰。只有穿T1、T2的，才踱进店面隔壁房子里，要修要擦，慢慢地等。

我从十二级起，便在银行隔壁的武器店里当伙计，老板说，样子太傻，怕侍候不了T1、T2，就在外面做点事罢。外面的迅影、博学者主顾，虽然容易说话，但唠唠叨叨缠夹不清的也很不少。他们往往要亲眼看着装备一下一下被修复，在这种情况下，偷工减料也很困难。所以过了几天，老板又说我干不了这事。幸亏荐头麦格尼的情面大，辞退不得，便改为专管递材料的一种无聊职务了。

我从此便整天的站在店里，专管我的职务。虽然没有什么失职，但总觉得有些单调，有些无聊。老板是一副凶脸孔，主顾也没有好声气，教人活泼不得；只有孔乙己到店，才可以笑几声，所以至今还记得。

孔乙己是站着修装备的惟一的圣骑士。他身材很高大；青白脸色，皱纹间时常夹些伤痕；一部乱蓬蓬的花白的胡子。穿的虽然是板甲，可是又脏又锈，似乎十多年没有擦，也没有洗。他对人说话，总是满口圣光，教人半懂不懂的。因为他姓孔，别人便从描红纸上的“上大人孔乙己”这半懂不懂的话里，替他取下一个绰号，叫作孔乙己。孔乙己一到店，所有等着拿装备的人便都看着他笑，有的叫道，“孔乙己，你脸上又添上新伤疤了！”他不回答，对柜里说，“修装备，只修胸甲和武器。”便递来一小把银币。他们又故意的高声嚷道，“你一定又Ninja人家的东西了！”孔乙己睁大眼睛说，“你怎么这样凭空污人清白……”

“什么清白？我前天亲眼见你Ninja了猎人的锁甲，刷着骂。”孔乙己便涨红了脸，额上的青筋条条绽出，争辩道，“拿锁甲不能算Ninja……那个猎人早就t2头+t17件……我拿也是为了联盟的胜利，能算Ninja么？”接连便是难懂的话，什么“圣光至仁”，什么“博爱”之类，引得众人都哄笑起来：店内外充满了快活的空气。

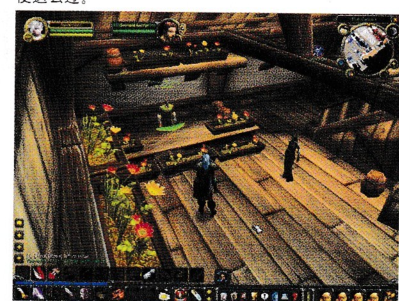
听人家背地里谈论，孔乙己原来也参加过Raid，但终于没有人员关系，又不肯洗纯奶妈；于是愈过愈窘，弄到公会再也不组他了。幸而他操作好，便经常打战场，不少部落的勇士和他浴血奋战之后都和他惺惺相惜，互相尊敬。可惜他又有一样坏脾气，便是不肯刷，坚持要真打。过不到几天，便被国家队刷着骂的不敢抬头。如是几次，他组织打战场的人也没有了。孔乙己没有法，便免不了偶然做些Ninja的事。但他在我们店里，品行却比别人都好，就是从不杀小号；虽然有时遇到联盟小号被追杀会去帮忙，但是决不守尸体。遇到部落的小号被野兽群殴，他绝对会上去帮他们解围。

孔乙己习惯性地给来往的人加着各种祝福，涨红的脸色渐渐复了原，旁人便又问道，“孔乙己，你当真战场打的好么？”孔乙己看着问他的人，显出不屑置辩的神气。他们便接着说道，“你怎的连骑士中尉也捞不到呢？”孔乙己立刻显出颓唐不安模样，脸上笼上了一层灰色，嘴里说些话；这回可是全是刷子和荣誉之类，一些不懂了。在这时候，众人也都哄笑起来：店内外充满了快活的空气。

在这些时候，我可以附和着笑，店老板是决不责备的。而且老板见了孔乙己，也每每这样问他，引人发笑。孔乙己自己知道不能和他们谈天，便只好向小号说话。有一回对我说道，“你参加过战场么？”我略略点一点头。他说，“参加过战场，……我便考你一考。阿拉希几个资源点，怎样分配的？”我想，讨饭一样的人，也配考我么？便回过脸去，不再理会。孔乙己等了许久，很恳切的说道，“不知道罢？……我教给你，记着！这些技巧应该记着。将来做大元帅的时候，指挥要用。”我暗想我和大元帅的等级还很远呢，而且我也从不热衷战场；又好笑，又不耐烦，懒懒的答他道，“谁要你教，不就是用近兽远农低矿高木中铁么？”孔乙己显出极高兴的样子，将两个指头的长指甲敲着柜台，点头说，“对呀对呀！……拿资源点有几种常规战术，你都知道么？”我愈不耐烦了，努着嘴走远。孔乙己刚拿出皱巴巴的地图想给我演示，见我毫不热心，便又叹一口气，显出极惋惜的样子。

有几回，过往的小号听得笑声，也赶热闹，围住了孔乙己。他便给他们加祝福，加完祝福，小号还不肯走，盯着他的钱袋。孔乙己着了慌，一人发一金币，然后说道，“不多了，我已经不多了。”又看一看钱袋，自己摇头说，“圣光与你同在。”于是这一群孩子都在笑声里走散了。

孔乙己是这样的使人快活，可是没有他，别人也便这么过。



有一天，大约是万圣节的两三天，老板正在慢慢的结账，取下粉板，忽然说，“孔乙己长久没有来了。还欠19个银币呢！”我才也觉得他的确长久没有来了。一个喝酒的人说道，“他怎么会来？……他被人刷的不敢上线了。”掌柜说，“哦！”“他总仍旧是Ninja。这一回，是自己发昏，下TL的时候竟Ninja了我们服第一大工会MT的踏云护腿然后穿上了。他的东西，能Ninja的么？”“那个MT不是已经T2全套了么？”“话虽这么说，可是踏云终归是ZS的装备。”“后来怎么样？”“怎么样？先是索要赔偿，后来是回铁刷屏，全会一起刷，刷了一个星期，再全服通告，然后被他们那个小工会开除了。”“后来呢？”“后来被工会开除了。”“开除了怎样呢？”“怎样？……谁晓得？许是删号了。”老板也不再问，仍然慢慢的算他的账。

万圣节之后，秋风是一天凉比一天，看看将近初冬；我整天的靠着火，一出去就觉得冷。一天的下午，顾客很少，只有一个人称“墓地苔（据说是因为他天天脱光躺战场墓地，都长苔了）”的大元帅，刚刚在荆棘谷杀了一晚上小号，在里屋擦他金灿灿的铠甲。我正合了眼坐着。忽然间听得一个声音，“修一下装备，只修武器。”一看便是孔乙己。这时大元帅也出来看着他，笑道：“孔乙己，你又Ninja别人的装备了！”但他这回却不十分分辩，单说了一句“不要取笑！”“取笑？要是不Ninja，怎么会被全服通告？”孔乙己低声说道，“点错，点……”他的眼色，很像恳求大元帅，不要再提。此时已经聚集了几个人，便和大元帅都笑了。

自此以后，又长久没有看见孔乙己。到了年关，掌柜取下粉板说，“孔乙己还欠19个银币呢！”到第二年的端午，又说“孔乙己还欠19个银币呢！”到中秋可是没有说，再到年关也没有看见他。

我到现在终于没有见——大约孔乙己的确删号了。



“魔兽”夫妻的日常生活对白

妻：做饭！
夫：我烹饪才236！你做！

妻：陪我去商店，公司要我看看报价。
夫：那家具还看不看？
妻：先做任务！有时间再看！

夫：他X的！车又打不着火了！
妻：跟你说过买千金马的！

妻：今天我买了一件紫色的大衣。
夫：装备后绑定？

夫：不早了！该睡觉了！
妻：嗯！该攒双经验了。

妻：老公帮我把瓶子打开！
夫：你是盗贼干吗让我开？

夫：完了！车又坏路上了，我晚点回家。
妻：饭都做好了！炉石呢？

妻：你看老周家的狗多漂亮？
夫：明天我抓只精英回来！

夫：别太累着自己，喝杯可乐吧？
妻：有菊花茶吗？

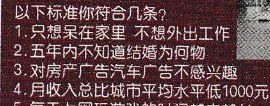
妻：老公明天周末咱们怎么活动啊？
夫：MC！

夫：这个月钱又用光了，买不了那套音响了！老婆给我点钱吧！
妻：拿点卡换！

妻：你走路怎么老那么快啊？我跟不上你！累！
夫：我把猎豹守护换成豹群守护好了。

夫：老婆，下午下雨，把我那把伞拿来单位。
妻：等等啊！你先找个术士拉我过去。

[测试]你下流么？



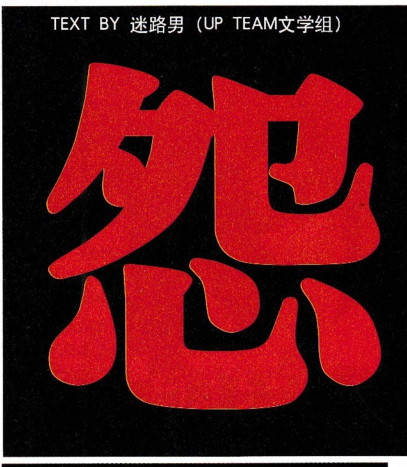
以下标准你符合几条？
1. 只想呆在家里 不想外出工作
2. 五年内不知道结婚为何物
3. 对房产广告汽车广告不感兴趣
4. 月收入总比城市平均水平低1000元
5. 每天上网玩游戏的时间越来越长
6. 觉得买衣服花费越来越多，看见打折又心痒难耐
7. 觉得减肥药和化妆品都是骗人的，越来越不爱照镜子
8. 对国家大事不感冒，偶尔会觉得这个社会道德下滑
9. 每天最大的乐趣渐渐变成看着短信 论坛傻笑
10. 对理想主义嗤之以鼻，觉得热情的人很傻x
11. 不要想得太多，要及时行乐，“随心所欲”
12. 觉得活出自己没什么不好。
13. 嫌麻烦、懒得出门、不修边幅。
14. 喜欢独处， 生性朴实、不显眼、不出众。
15. 觉得流行就是展现自我风格。
16. 觉得吃东西是一件很麻烦的事情，常吃零食与快餐
17. 未婚（男性33岁以上、女性30岁以上）
18. 没有什么具体的人生计划
19. 讨厌和别人比较，觉得成功人士都很变态

符合3条以下：精英人物，快去追求你的品质生活吧
符合4条至10条：核发准入证，随时步入下流群体
符合10条以上：你就是下流社会的一分子



[冷笑话] 某太太认为医生帐单太贵了，医生提醒她说：“别忘了你儿子出麻疹的时候，我到你家里出诊八次。”她反驳说：“你也别忘了，是我的儿子把麻疹传染给全校学生的。”

TEXT BY 迷路男（UP TEAM文学组）





怨念——闲话游戏难度



江湖险恶，大侠请重新来过

RPG是种基本没有什么难度的游戏种类，至少大部分游戏所谓的难度都激不起本文所涉及的怨念的程度，因为游戏中的敌人再难我们也可以通过无止尽的练级来体会虐杀BOSS的乐趣，并且很大程度上游戏的乐趣也正在于此。除非你在许久的练级之后在没有SAVE的情况下突然被杀不得不回到LOAD画面。

越来越体贴的RPG游戏一般都会在BOSS战前设置存档点告诉你“一山还有一山高”，只要你不是执意“论实力在心中我最高”，都可以反复挑战，不把BOSS打趴下也打烦了，连冗长的开场白都省略到“你又来……”，然后暗自嘀咕“为什么要加又”。

所以RPG冒险旅途中玩家并不太惧怕张牙舞爪的BOSS，反而最担心突然遇见的小杂兵用一招属性相克把你秒掉或者在石化之后慢慢凌迟把你剐死，留下一句“江湖险恶，大侠请重新来过”之后风雨飘摇。少则半个小时多则一个下午的练级成果也随此付之东流，就好比你在公交车上挤了半天好不容易到了终点站下了车却发现乘错了方向，心想不就再挤回去吗，然后一摸口袋发现钱包被盗身无分文。

当然例外也是有的，可以让你觉得眼前一黑暗无天日，就像NDS版的《最终幻想3》，在经历了漫长的迷宫，踩了无数个地雷，开了无数个宝箱，打败了无数大小BOSS之后，背负着水晶命运的英雄们终于在最终BOSS的开场三连击后全员倒下。在确信这并不是剧情需要之后，几十个小时的游戏时间积累起来的好感也随之烟消云散。

不是因为杀得性起，而只是因为史艾为了让我们原汁原味的体会当年因为技术原因而缺乏人性的记录点设定。

迷宫并不可怕，地雷并不可怕，宝箱可以再开，小BOSS也可以重灭，但重新面对把你打入十八层地狱最底端的老怪，幼小心里留下的阴影是挥之不去的……

在拯救折翅天使的同时进行自我救赎

音乐游戏是一种可以挑战人类极限的东西，在最初20%欣赏性的音乐体验之后，剩下的80%或者更多，从某种程度上就只是难度等于游戏乐趣的事情了。可惜在浓妆艳抹眉飞色舞的外表下，更多音乐游戏的发展已经进入了一个越陷越深的泥潭，难度的几何级飞涨已经超越了玩家——尤其是初级玩家——所能承受的界限。

当游戏的乐趣和难度画上等号之后，就注定了不是每个游戏者都能享受到这种乐趣，而是在失望中慢慢消耗这种热情。在屡败屡战中触摸到难度顶峰的乐趣的过程中，机械重复的背版和对很多人都尤为宝贵的时间的消耗也让这种乐趣大打折扣。

以上，一个在《节拍特工》华丽难度最后一首歌面前眼睁睁让三位MM无数次跪倒在地，手上的触笔却无能为力的人带着无限怨念的分析，要是你觉得有稍许客观的话那只能说明事物都具有两面性。

如果你能顺利地一路过关斩将，救一个个陷于生活困境人类于水生火热，却从来不需要进行自我拯救的话，那应援团这个伟大的主题对玩家来说也没有如此大的感染力了。

英雄永远是在拯救折翅天使的同时进行自我救赎的，所以看着屏幕上一个个小故事中的主角被应援的同时，那个通过操作获得成就感的玩家更需要获得应援。

成功都是需要在矛盾的感情中获得升华的，所以玩家要获得的不仅是一次次S级评价后无限膨胀的满足感，也需要触控笔反复点向下屏幕REGROUP时的挫折感。

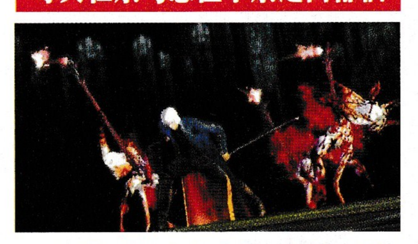


所以咬牙切齿的我们还是边骂娘边继续正襟危坐在摆着nds的桌子前，目不转睛的盯着屏幕，练就已经成为本能的反应。

对一个在10多小时的历练之后还是对华丽难度毫无感觉的我，失败是常态，成功是非常态，S级评价更是一种博概率的玩意，大概也只有在全部应援成功的最后，才能完全体会风雨之后见彩虹的快感。

除了拯救天使，除了自我拯救，面对仿佛人力不能抗拒的巨大难度，大概也希望天使也能对自己进行拯救……

每天在杀与忍住不杀之间徘徊



ACT游戏的本质就是追求玩家的自我挑战和对极限的冲击，因此必然要有一些难以逾越的障碍等待着玩家克服，否则就会得到一些“游戏深度不够”“流程太短”“难度太低”等等评价。

不知哪个天杀的这样定义了ACT游戏的本质，还把帽子扣在了玩家的头上。于是魔鬼地狱般的历练从对主角的残杀转移到了对玩家操作和神经的折磨。

简单的游戏都是一样的，困难的游戏却各有各的难法。

“《ROCKMAN》系列”的跳跃和躲闪，《鬼泣》DMD下的攻守转换组合，《忍者龙剑传》的敏捷操控性，《神之手》的招式组合以及HP浮云化，极致到《魔界村》，已经是骠悍的人生不需要解释。

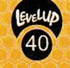
动作游戏追求的是爽快感和进步感，但没等真正融入到其中，在被众多次的GAME OVER惹恼之后，放弃或者继续只在转瞬之间。

想要不绝望，玩家需要的不是这一次的成功，而只是一种成功的可能，10次，20次或者更多，都可以。不知道哪一次的尝试就可以获得成功，所以值得去尝试，并且不错过这种渺小的可能性。所以游戏需要带给玩家的是磨练中的成长而不是轻而易举的挫折和打击，而这个度大概是最难控制的。

难控制的不仅是游戏厂家，也同时是玩家的意志力，所以《神之手》再神乎其神也只能延续销量上的惨淡，《鬼泣》再鬼斧神工也只能游离于大作之外，《魔界村》更多的作用也就是用来骂娘和自我摧残。

话说现在因为国情不同，游戏厂商在把日版游戏往美版移植的时候往往要加大难度，为的就是让玩家在游戏时保持在杀与忍住不杀之间徘徊的精神状态。

杀得太爽仿佛拿练满的了马超骑着绝影挂着四级武器劈杀在初级难度的战场，毫无快感；被杀得太爽又仿佛拿个新人去挑战高难度下镇守虎牢关的吕布，快感疲劳。除了有特殊癖好的人群，杀或不杀，这是一个问题……




[热笑话]

乘务员正在供餐，到一位旅客前问道：“先生，我们有鸡肉米饭和鱼肉米饭，请问您吃哪种？”旅客答道：“排骨！”
乘务员又重复一遍，旅客依然答道：“排骨！”这时，乘务员问：“我们有鸡排骨和鱼排骨，您吃哪种？”

像维特一样烦恼

在那个没有网络资讯匮乏的日文游戏年代，对于游戏中的谜题，解数学题成为了凑数学题，抓老鼠成为了瞎猫碰上死耗子。

在网络无所不有，咨询日行千里的今天，对着份攻略，你懒得需要知道什么和为什么，照着攻略就可以省去资料搜集整理挑选汇总等一系列过程。

这样的游戏方式太过没有意思，于是人们选择自己硬着头皮自己解谜，选择了解谜，就选择了烦恼。

维特是怎样烦恼的我并不清楚，但在这个全民忧郁的年代，要玩一点个性，如果不能45度角的忧伤，那么请像维特一样烦恼……

如果说在游戏中因为各种各样的原因GAME OVER之后，你大可以用各种方式在这一时刻宣泄自己的不满，那么有些时候不OVER却也无法Continue的场景就会让你胸闷气短，直至在游戏内容结束之前先把游戏本身抑郁而终。

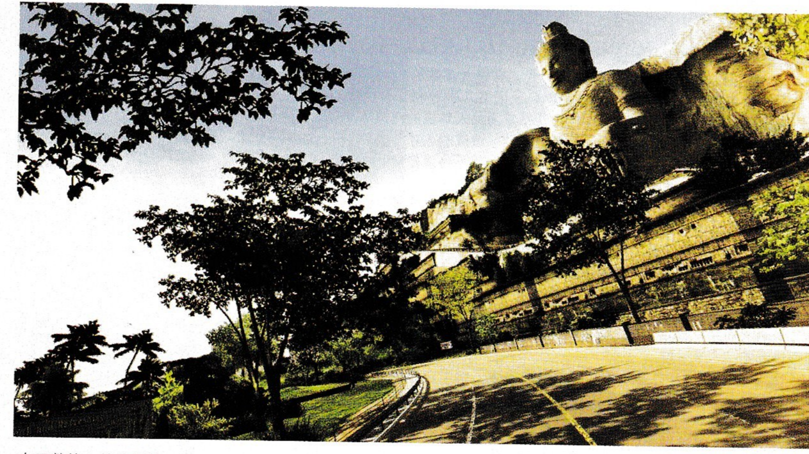
游戏中的解谜和考试中的题目大抵是同一个派系，同样所谓难题也分两种：一种是让你万籁俱寂突然灵光一现之后直拍大腿说妙的，还有一种是让你千辛万苦最后只得翻开攻略然后无言以对的。

如果说其他方面的难度就好比没有过不去的山，没有趟不过的河，好歹看得见，那谜题的关卡就是人海寻针，看得见的时候轻松拿起，看不见的时候无从下手。至于有没有找不到的针，谁也不知道……

考试考到最后都有了套路，解谜也是同样，NDS的出现在这方面开辟了新的道路，比如《双重记忆》，点，戳，摇各种动作的引入，到麦克风的吹气，声音辨识，甚至是合上翻盖敲图章，游戏内容的扩大也提升了烦恼的空间，到了Wii的时代不知道又将何去何从，些许迟早，这就是一个矩阵的世界。

变态是变态游戏的通行证 轻松是轻松游戏的墓志铭

绝对不要用一颗正常的心去玩《魔界村》，这几乎是每个碰过这个游戏的玩家对后来者的忠告，但还是



有无数的人前仆后继。

《最终幻想12》的刷最强矛概率之小让这一事实仿佛同第14只召唤兽一样存在于传说中，但有些人硬是花了500多小时完美通关，并在最强矛上刷了300多小时终于修得正果，虽然这个时间足够再开游戏10遍去死都开箱子。

同样为了拿《最终幻想10》的七曜武器，在避雷游戏中，有些人在失败了无数次之后终于想出了关上所有灯光，背对电视靠电视的感光刺激躲雷的方法。

也许能战胜BT的只能是更BT。

当然也有轻松的游戏，休闲清新，老少皆宜，曾经有百玩不厌的，但更多的也只能是拿得起放得下。谁知你游戏再清纯再无邪，落到“坏人”的手上照样玩出不同的感觉。小蜜蜂吃豆人这些元祖游戏都可以玩出吉尼斯世界纪录，《魂斗罗》，《沙罗曼蛇》这些个老四强也不放下。谁能想到玩了几千遍的《魂斗罗》可以全程开枪不杀敌，谁会猜到沙罗漫蛇可以玩到单人控双机无伤通关，那些安详地躺在坟墓里的游戏硬是给拖了起来狠狠的BT了一把。



有困难要上 没有困难创造困难也要上

当你还在动作游戏的NORMAL难度中不断通过死亡来磨练自己的身手和意志品质时，有些人已经在地狱难度中和自己过不去的加了种种限制条件。如果觉得《新鬼武者》的hard模式还是不过瘾，那大可以不升级，不强化武器，不用一闪还不杀人。

当你在战棋游戏中还在为人物升级时的凸点反复SL时，有些人已经在靠着一个人单枪匹马为了最少经验而精打细算。如果对那些SLG中隐藏的数据和随机概率了解得一清二楚，你的计算大可比用工具修改ROM还来的精确。

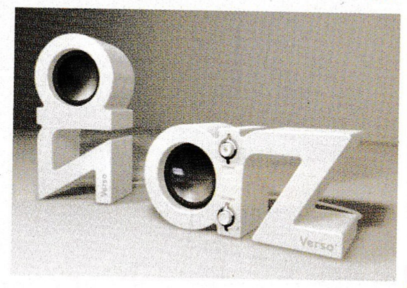
当你在RPG中反复练级还被BOSS狂虐时，有些人已经研究着无视杂兵直捣黄龙的途径并用事实让你觉得自己天生就是受苦受难的命。再不可思议的想法都可以提出来，诸如《最终幻想》的大作已经也为你留下了足够的理论上可操作的极限空间。

有困难要上，没有困难创造困难也要上。

这些人，你可以把它们叫做骨灰级玩家，或者极限挑战者，更或者称之为非正常人类，他们都会欣然微笑点点头，让你眼前一黑觉得自己玩得那根本不叫游戏。

如果有比珠穆朗玛更高的山峰，那我能做的就是把头仰得更高些……

Fin





是否应该梦醒？

一个游戏设计院校毕业生眼中的就业前景

TEXT BY 凤翔万里

首先，这篇文章并不能算是严谨的调查报告，它只不过是笔者作为一名从游戏院校毕业生的个人观点和一些经历。希望能够带给一些业内人士或者希望进入此行业的人士一点点帮助，其间难免有以偏概全或偏激言论，希望大家能多多指出不足。

眼下的中国游戏业形势似乎蒸蒸日上，大量的市场潜力仍有待开发。登陆各大网站，游戏学校招生广告铺天盖地，种种报刊、杂志纷纷发布各类调查报告，中国游戏业总产值增长了多少，市场人材供不应求，仍面临着多少岗位缺口云云。这一切都在告诉我们，似乎中国的游戏产业就业前景一片大好。

然而，事实又是如何呢？

记得当初在学校的时候，有一次和老师闲聊时谈到毕业后的就业问题，当时老师就表示了担忧。

“要是早两到三年的话，你们毕业了找工作一点问题都没有，现在就难了。眼下的市场用人需求已经变了。”

老师的话语里透露出些许无奈，也隐含着更多难以明言的信息。这位老师从事游戏工作以逾10年，亲眼见证了国内游戏业是如何从无到有，以他的经验当然可以看到我们所看不到的种种。作为老师，他一方面在为我们这些学生的前途担忧，一方面作为学校的雇员他也不可能说出对学校不利的言论。只是我们当时还看不出前途有什么可以担忧的。

在毕业后的今天，所有的事实似乎都在证明老师当日的担忧是正确的。和笔者同期毕业的同学大多数仍然待业，而找到工作的绝大部分是靠家人托关系，而且从事的工作多数不是游戏行业。真正进入游戏行业的屈指可数，不过廖廖数人而已。那么，究竟我们这些学生在寻求工作机会时候面临着哪些困难呢？

[冷笑话] 小明在一次车祸中失去了一条腿，小明在一次车祸中又失去了一条腿，又一次车祸中小明失去了另一条腿，一次车祸中小明又失去了一条腿，其实小明是一条狗……



学历

这个问题应该不仅仅存在于游戏行业，在绝大多数的招聘启示里人们大概都会看到这一条要求。曾几何时，一张大学毕业证书几乎等同于就业保障，如今时过境迁，大学毕业证早已风光不在。本科生几乎成为用人单位的最低标准，大专生似乎已经到了无人问津的地步。所谓的"高学历运动"造成的人才和经济损失已经有太多的学者关注，专业分析论文不胜枚举，笔者在这里就不再浪费口舌了，毕竟这不是靠学者和分析论文就可以解决的事情。

笔者想说的只是，像类似于我们这些在游戏培训学校毕业的学生所能拿到的学历证书，充其量也就是大专的水平。因为到目前为止，还没听说国内哪家大学专门开设了"游戏设计"这个系，并且以培养"游戏设计硕士、博士"为目标的。甚至大多数培训学校所发的证书都不过是学校本身的毕业证明，基本上学校会这样告诉你，想进入游戏行业靠的是自身的能力和技术，证书只不过是个形式。然则当你跨出校门的时候才发现，原来这个所谓的"形式"远比你的能力和技术有用得多。因为发挥你的能力和技术需要时间和机遇，而当你把简历和毕业证书递给一个招聘者的时候，通常他会说的是："下一位。"

笔者并不想说开办游戏培训学校目的是为了学生口袋里的人民币，毕竟我们在学校里是学到了东西的。但是在就业情况如此不乐观的情况下仍然以三个月、六个月、一年或者二年的速度量产着"游戏人才"，在不断降低的入学人数和成反比增长的学费上，我们又能联想到什么呢？

经验

这是个游戏设计者或是一个普通玩家最熟悉不过的词，它在游戏中所代表的就是人物的等级标准，换言之就是人物能力高低的一种数值体现。在现实的求职过程中你会发现它的作用甚至远远超过了在游戏中的重要性。

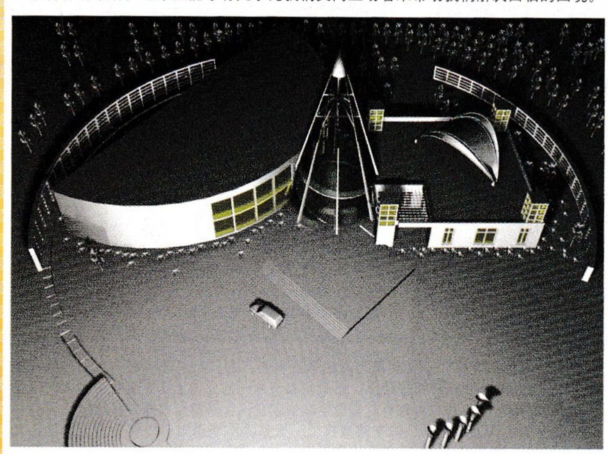
笔者在求职过程中发现，招聘单位通常会把有工作经验这一要求放在学历后面，但如果你确实有丰富的工作经验并且有成功的工作案例，招聘者几乎都会忽视掉前一项要求。究其原因，就在于"效率"。事实证明，在游戏制作行业中的各个工种，不管是管理、策划、文案、编程或者美工，一个低学历的熟练工的工作效率绝对高于一个拥有博士头衔的新手（当然，高学历的熟练工就更加完美）。

"中国人那么多，素质再怎么低的游戏，只要能运营，就有人玩，先把能赚的赚到了再说。"

抱有这种心态的制作公司应该不在少数，只不过大家都不想承认罢了。游戏网站上的新游戏名单每天都在增长，每天也都有宣告死亡或夭折的游戏。所谓的"新"也不过是利用原来的游戏引擎，改改场景、模型、音乐就可以重新拿来上市的作品。因此熟练的制作人员更显得重要，他们可以在短时间内改好一个老旧的游戏，让它"脱胎换骨"重获新生。而新手当然不可能做到这一点。

于是我们悲哀地发现了一个事实，工作经验要先有"工作"才能得到"经验"，可是现在的市场需求是你要先有"经验"然后才能得到一份"工作"。我们不得不感慨这个现象，就好象在玩一个没经过测试就上市的游戏，当我们在新手村练到了10级，导师告诉你："你现在可以去见识一下外面的世界了。"于是我们兴高采烈地来到外面的世界，却尴尬的发现这里的怪物30级起……

笔者作为一个想进入游戏行业的"准"业界人士，对目前的处境感到困惑，于是也对目前国内的业界规则做了一些分析，既希望能够对其他和笔者处于同样立场的困惑者有所帮助，也希望能够有处于比我们更高立场者来帮助我们解决面临的困境。



日本作为世界游戏产业的巨头，拥有完善的行业规则与竞争机制，这些经验无疑都值得我们借鉴，而不仅仅是"克隆"一些他们的作品来获取利益。

日本的公司经营者致力于把公司打造成为拥有一个家庭般的氛围，让员工、管理者、经营者能够像一家人一样工作的环境。事实证明，这样的经营理念是成功的，即使在泡沫经济崩溃后，现在的许多日本公司仍然坚持着这一传统。他们肯花时间去培养一个人才，而不是去别家挖一个现成的人才。这样做的结果便是员工对公司的忠诚毋庸质疑，而公司也可以充分信赖自己一手培养出的人才。在日本，从大学毕业直至退休都在一家公司工作的人比比皆是。

那么，在国内呢？

游戏行业的跳槽率即便不是第一，也绝对可以排上前几名。大多数公司在用人的时候以工作经验优先，尤其是以有过同类工作经验及成功案例者优先。这样必然导致有经验者经常跳槽，因为对他们来说换工作不是件难事。

"我有丰富的工作经验和成功案例，到哪儿都会有公司要。既然如此，其他公司开给我更好的条件或者我在你这里做得不爽为什么不能跳槽呢？"

这种想法可以说是理所当然地。如果笔者处于同样立场也就不必写这篇文章了^_^!



那么这种行业特性或者说规律所导致的结果是什么呢？就是公司经营者与制作人的互不信任感。联系到前段时间轰动业内的游戏米果开发团队集体离职，以及游戏米果公司的"封杀令"事件，就可以看出这并不是一种偶然，而是这种业界规律所导致的一种必然结果。我们在这里并不讨论双方谁是谁非，也不去追究事件的内幕如何，我们要看到的是由此事件所引发的余波。制作人和公司都会想，我会不会成为下一个游戏米果事件的当事人呢？

游戏米果事件的当事人已经采取了法律手段，但是不管结果如何，双方的名誉都已经受到了很大程度的负面影响。

制作人方面，相信任何一家公司想要聘用他们的时候都会三思，因为即便无视游戏米果的"封杀令"，但是被原公司指控盗取并出卖游戏原代码，这项罪名对游戏制作人来说意味着什么，相信大家都很清楚。

公司方面，制作团队的缺口毋庸质疑，并且受打人事件的影响，外界对该公司的印象也会大打折扣。笔者前几天在游戏米果的招聘广告栏下面赫然看到了许多公司员工对本公司及其负责人热情洋溢的赞誉之词，在其他公司的招聘栏下却并无此类信息。这些话的效果如何尚未可知，但出现在那里的原因则不言自明。

归根究底，国内大多数的游戏制作公司并不想培养自己的人才，再用自己培养的人才去创造一个知名的游戏品牌，因为这需要投入大量的资金和时间，而且结果也没有保障。在国人的最强能力"拷贝"下，你的努力成果可能在一个月后就换了个名字或背景重新上市来跟你争夺客户群体。

"我们做不出《魔兽世界》，但我们可以做《XX世界》或《XXX世界》么……"

于是，在这种特殊的市场机制下产生了特殊的制作方式，即：买一个现成的游戏引擎；雇佣或者干脆挖来一个有经验的制作队伍（当然有高学历的更好）；抄袭一个成功游戏的经验；将作品投入市场。这样既节省了开发成本和时间，又能在短期内将作品投放市场，从而快速收益。如果玩家对这款作品失去了兴趣，那也无所谓。因为投入成本并不高，所以即使蒙受损失也能够承受，公司只要将上述流程重来一次即可。

综上所述，我们可以看到，在目前的运作机制下，公司需要的是拥有丰富的工作经验，最好是拥有成功案例的高学历人士。此类人士完全不必为前途担忧，因为前方总会有更好的公司微笑着向你伸出橄榄枝。如果你不幸象笔者一样是位"三无产品"（无学历、无经验、无关系），那么对不起，以目前的就业形势来看，你几乎没有生存的余地。

前方的路，究竟该如何走下去；当我们进入游戏学校时怀有的抱复和希望，该不该放弃；成为一个游戏制作者的梦，是否应该醒来？

Fin



[热笑话] "我只用了一次你们生产的救生圈就学会了游泳" "多谢夸奖"
"您真谦虚，这个救生圈一见水就撒气，我只好拼命游了"



罪赎与神罚

——《鬼泣》同人小说

TEXT BY 蝴蝶飞飞（UP TEAM文学组）

始の章 崩坏

天空阴沉沉的，要下雨了吗？但我已经管不了那么多了！我知道，我现在所处的环境比在任何时候都危险，强大的压力，压的我喘不过气来。

我以剑点地，一动不动地注视着眼前的人。一股危险的气息从他身上散发出来。我咽了口唾沫，不敢动。

眼前的人拢了拢头上的白发，轻蔑的注视着我，良久，嘴角泛起一阵冷笑，把手中的武士刀从地上拔起来，孤傲的对我说：

“但丁，我可怜的弟弟，把东西交出来吧！”

“哥哥，这不可能！我不可能把东西交给你！”

我知道，无论如何，都不能把那样“东西”交给他！

“你不听哥哥的话了吗？”

“我是不会交给你的！”

“哼！真是顽固啊！”

“说什么都没有用，哥哥……不！维吉尔……”

“哼，愚蠢的家伙，我本来不想杀你的，但是，没办法！你不肯合作，我只好先杀掉你，再慢慢去找了！”

“哈，我很清楚自己的实力，知道我们之间的差别，你比我强大，从小到大，我都没有赢过你！但就算拼上我的命，我也不能把那‘东西’给你！”

“没办法了……死吧！”

“那要看看你有没有那个本事了！”

一滴雨落下，他拔刀了！

速度非常快，我不能进攻，我只能挡！正如我所想，他的力量很强，毕竟是我的哥哥。但我没有退路，我必须保护好怀里的东西，那是父亲的遗物，是父亲惟一的遗产！一个像石头一样的东西，感觉不到它有什么异样，但只要把耳朵贴到上面，就可以听到里面似乎有什么东西在流动。

父亲在死前再三叮嘱我，这是可以开启我身体秘密的钥匙，无论如何都不能让别人得去！

但是现在，我的哥哥却要来抢夺它……我不能交给任何人，就算是哥哥也不可以！

雨越下越大，我在拼命抵抗着，一道道寒光划破雨幕，我们的剑迸出一阵阵的火花……





我的手渐渐麻了，我的力量就只有这样了吗？我心里感到大大不妥！就算是哥哥，他的力量也不应该是这样！他的动作一如既往的幽雅华丽，像一只翩翩蝴蝶，每一招都蕴涵着强大的力量，但是……但是这种力量……怎么像是要把我吞噬一样？这绝对不是正常的力量……

来不及了，我已经跟不上他的动作，一道巨大的弧光划过……

没有痛感，但是我可以感觉到我的鲜血在喷涌。

哦？左边身体失去知觉了……骨头和神经全部破碎了吗？糟糕……

我重重地倒在雨地里，看着鲜红的颜色在地上交汇开来，我想站起来，但是我已经没有力气……

维吉尔走过踢了我一脚，把我踢的翻了个身。

完了……我这样想到……

还是那个动作，幽雅的拢了拢头发；还是那种口气，轻蔑而孤傲。

“怎么了？斯巴达的儿子？你的力量就只有如此吗？”

“你……你赢了……”

“哈哈哈哈……这场战斗的结局，从一开始就注定了，是你自己太蠢，乖乖地把东西交出来不就好了？”

“东西我可以给你！但是你要告诉我，你想用他干什么？”

“很简单，觉醒自己的力量，掌握这个世界！”

“愜！……”

“我们是兄弟，既然这个东西可以为你所用，那我也一定也可以用，我们有血缘关系！父亲虽然没说，但我想应该就是这样的！”

“父亲没有应允过我们可以用这力量……”

“哼！傻瓜，为什么要听他的话？我们的未来可以自己掌握的！”

“你的力量已经够强大了……”

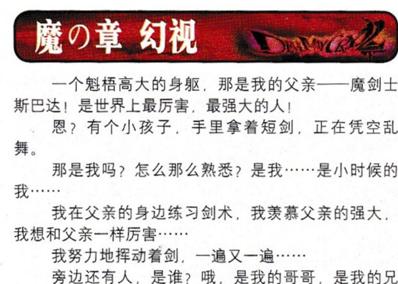
“不够！还不够！还差很多！我要得到真真正正的绝对的力量！”

“疯子……”

“随你怎么说！我不会杀你，但是，也不会怜悯你，你就这样躺在这里吧！哈哈哈哈……”

他神手从我怀里拿出父亲留给我的石头，打量了一番。嘴角泛起一个微笑，转过身，一个鱼跃，消失在雨幕里……

雨越下越大，想到自己的失败，我恨恨地唾了一口，眼前一黑，就什么都不知道了……



魔の章 幻视

一个魁梧高大的身躯，那是我的父亲——魔剑士斯巴达！是世界上最厉害，最强大的人！

恩？有个小孩子，手里拿着短剑，正在凭空乱舞。

那是我吗？怎么那么熟悉？是我……是小时候的我……

我在父亲的身边练习剑术，我羡慕父亲的强大，我想和父亲一样厉害……

我努力地挥动着剑，一遍又一遍……

旁边还有人，是谁？哦，是我的哥哥，是我的兄弟。他的眼神，是那么孤独，原来，从小时候开始，他就已经这样了……

我是谁？为什么我能看到他们？我已经死了吗？也许吧，听说人死之前，他生前的记忆会在脑海里重复一遍，看来，就就要………

如果我就要死了，就让我静静地看着这一幕吧。

我微笑着……

突然，我看见了一个人，是维吉尔，手上拿着武士刀，朝我看了一眼，慢慢走到“我”和父亲面前，举起了手中的刀。

不要，我想大喊，但是发不出声音。我用全身的力气挣扎，面前的画面破碎了……

我猛然睁开眼睛，我还躺在地上，周围的景物很熟悉。

是梦吗？还好是梦……

我和别人不一样，我是斯巴达的儿子，我不会死，受伤了，身体会自动痊愈。只是这次受的伤很重，所以花了点时间……

我站了起来，我不知道自己昏迷了多久，我也不会关心，我关心的是维吉尔的去向。

他去哪里了？“钥匙”的秘密已经被他开启了吗？

“小子，你醒了！”旁边响起一个声音。

我本能地举起剑，指着站在身后山崖上的人问：“是谁？”

是个老头，脸上布满奇怪的疤痕。

“嘿嘿，小子，不要紧张，我没有恶意！”

“你是谁？在这里干什么？”

“我？哈哈，我是来告诉你一件事！”

“什么？”

“一件你最想知道的事……”

“切，快说！”

“关于你哥哥维吉尔的事情……我知道他在哪！”

“恩？你知道，他在哪？”我全身一震。

“看到那座塔了吗？他就在那里！”

我顺着他手指的方向看去，不知何时，从地平线上升起了一座高塔，高耸入云，竟然望不到顶！

“我为什么要相信你？”

“嘿嘿……我好心来告诉你，你不相信也没办法，但是，你还有选择吗？”

“……”

“嘿嘿”

“告诉我你是谁！我才能相信你！”

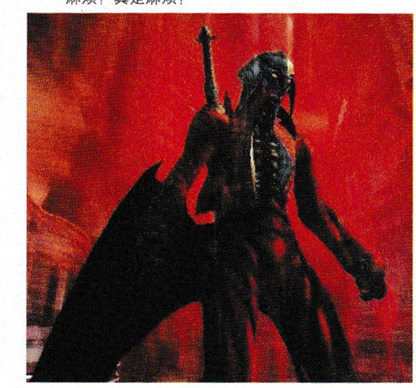
“我叫卡多姆，告诉你你也不认识的！嘿嘿，就这样了，我走了，你加油去找维吉尔吧！”

“等等，不要走……”

他一眨眼就不见了，我没有拦住他。那个奇怪的老头似乎不是普通人呢……多想也没有用，现在重要的是找到维吉尔！

搏一搏吧……我看着远处的巨塔默默想到……

麻烦！真是麻烦！





[冷笑话] 昨天我报名参加了一个减肥训练班，他们要我在训练时穿宽松衣服，岂有此理？如果还有宽松衣服，那我还来报名干嘛？

力の章 旋涡



这个塔是怎么回事？怎么那么多的魔物？我中陷阱了吗？

我消灭了一群魔物后懊恼地想着！

已经不知道是第几层了，自从进了进了这个塔后，我手中的“白象牙”和“黑檀木”一直在战斗着！但是，敌人像是杀不光似的，一批又一批，前仆后继，我已经烦了！

这个世界上，本来就是有魔物存在的，那是在另一个世界的生物，只要感受到邪恶的力量或者被召唤，就会出现在这个世界上。他们没有思想，惟一的目的就是破坏和毁灭！

这里的魔物的数量并不寻常，从来没看到过有这么多的魔物聚在一起！还有这塔，似乎也不是这个世界的东西……

是维吉尔吗？是维吉尔把他们召唤到这个世界的吗？

看来，他已经得到父亲留下的力量了……

该死啊！我有点懊恼！

我走过一段长长的阶梯，来到一扇红色的大门前。

维吉尔，我的哥哥，他就在里面，我可以感觉到！

我推开了门，平静地走了进去，该来的总会来，该了结的总该要了结……

朦胧的月亮，孤傲的身影，还是一如即往的华丽！

他抬起头，看看我，似乎早有预料地说：

“你来了，我知道你会来的！”

“哼，我来，是要来打倒你的！”

“哈哈哈，我有问题要问你！”

“哼，什么问题？”

“……父亲留下的那块‘魔石’的力量要怎么样才可以开启？”

我心里松了一口气，原来他还没有掌握那个力量！

“我不知道……”我确实不知道，父亲没有告诉过我……

“不要骗我，我最恨别人骗我”

“呵呵，我真的不知道。”我开玩笑道。

“你说出来的话，我就把世界分你一半！”

“哦，好意心领了，但是我不喜欢！”

“你还是这样的顽固不化……”

“切，那又怎样？倒是你，收手吧！”

“哈哈哈……可笑，你想怎样阻止我呢？”

“我会杀死你！就算你是我的兄长！”

“嘿嘿……笑话！太可笑了。”

“没什么好笑的！”

“你认为你可以杀死我？凭你的力量？太可笑了！看来，你是不愿意告诉我魔石的秘密了，那留着你也没有用了，你只会成为我的绊脚石而已，所以，在这里，我要杀了人，但丁，我的弟弟，不要怪我！”

“哼哼，谁胜谁负还不知道呢！动手吧！”

我们几乎在同一时间出手了，他的动作还是那么的迅速幽雅，跟他正面对抗的话，我是讨不到便宜的！

一样的对手，一样的剑，我已经失败过一次了，这次绝不允许在失败了，就算是拼了命，也要把他打倒，把魔石给夺回来！

两段弧，一段是他的刀光，一段是我的剑影，我们手中的武器第一次相互碰撞！

恩？怎么回事？我感到有点不对，这不是维吉尔的真正实力，他被我一剑格开，我感觉着从他的武士刀那头传来的力道，要比以前的弱很多！他在留手吗？

不像！因为他后退了几步后，显得有些气急败坏，他恼怒的说：

“怎么回事？我感觉我的力量正在流逝！”

“……”

“哼，不管了，反正也可以打败你！”

“奉陪！”

“嘿嘿……看我的绝招！流星剑·风斩！”

他化作一阵烟，速度比刚才提高了好几倍，四周的空气在逐渐压缩，那是他的杀招。

我看不见他的身影，实在太快了，没办法，只好使出那招了……父亲的剑术，两败俱伤的剑术，可能会死……但是，如果要让一切能结束的话，只有搏一搏了，是生是死就看这下了……

我大吼一声：“魔剑术·断狱剑”

我们的武器再次碰撞，不一样的招数，一样的力量……



我的剑刺进了他的身体，他的刀也砍中了我的肩膀！

这次我感觉到了痛……

我们都没有动，任凭血往下滴着，我看到他很痛苦……

决の章 觉醒

维吉尔不能相信地看着插入自己胸膛的剑，这是他第一次受到伤害。我也有些不可思议，因为在刚才，两股力量相互撞击的一刹那，维吉尔的力量似乎又减弱的了很多，否则，我现在恐怕已经倒在地上了……

“这……这不可能……我的力量……明明……”

“我……我也不知道……”

“难道是你变强了……”

“虽然我变强了，但是……刚才的感觉……”

“什么感觉？”

“在那一瞬间，你的力道突然减弱了……”

“为何……”

“我不知道……”

“哈哈哈，那让我来告诉你们吧！”一个声音突然响起！这个声音我并不陌生，是卡多姆，那个奇怪的老头……

维吉尔转过头，看着他说：

“你怎么会在这里？你把但丁引到这里后，你的任务就已经完成了……”

“嘿嘿……住口吧……”

“你……你说什么？……”

“啊呀呀……流了很多血呢，真可怜啊，哈哈哈哈……”

“你……你笑什么？”

“笑你是个笨蛋啊，哈哈哈……笨蛋！”

“我杀了你！”

“你现在办得到吗？”

“你一直在我身边，是我最信任的人，你现在说这样的话是什么意思？”

“别傻了，你以为我会甘心在你的手下像狗一样被你支配吗？”

“你……”

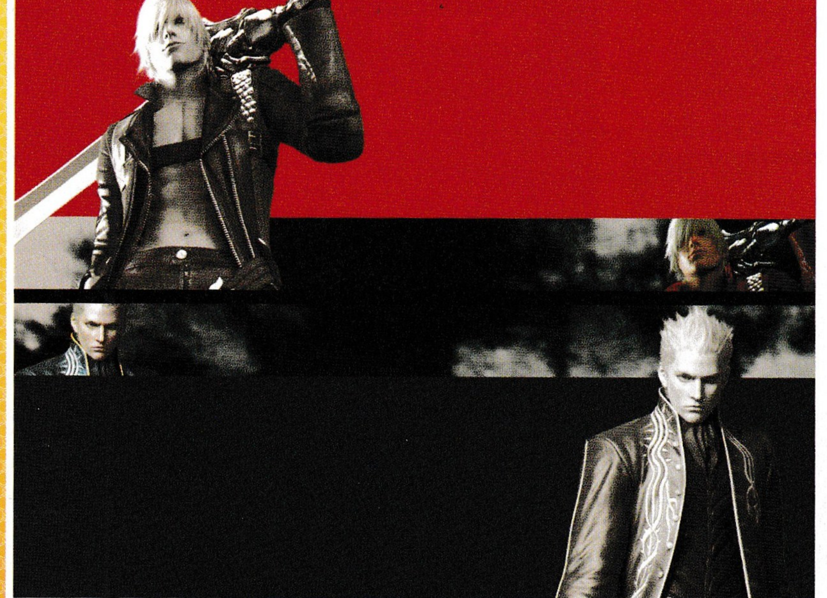
“住口！我一直在等待机会，等待斯巴达的遗产的出现！接近你，只是我的第一步罢了，你是斯巴达的儿子，一定知道魔石的秘密，只要我得到了你的信任，就有机会得到那块魔石！”

“原来你一直在策划……”

“嘿嘿……但是你的力量太强大，我不是你的对手，我怕事情败露，反被你所杀，我就用了‘黑魔术’，一步步地吸取你的力量！你现在是不是感到很虚弱？哈哈……”

“你这个混蛋！”

“叫也没有用，告诉你吧，我把但丁引到这里，也是为了让你们兄弟之间相互残杀，支配世界？可悲！支配世界的是我，不是你！”







[热笑话]

阿呆考试不及格，于是给弟弟拍了个电报，请父亲作好思想准备。
不久弟弟回电：父亲已经准备好，现在请你作好思想准备。

“可恶……”

卡多姆一边笑着，一边走过来，从维吉尔的手上拿走了魔石。

我不能动，刚才的战斗已经耗尽了我所有的力气。维吉尔也咬牙切齿，但是一点办法也没有，只能眼睁睁地看着魔石被夺走！

一接触魔石，卡多姆的身体就发生了变化，全身散发出恐怖的妖气。

“可怕吗？我已经完全吸收了维吉尔的力量，憎恨的力量！现在就差最后一步了，只要把魔石同化了，我就能得到无与伦比的力量，真正成为这个世界的王”他狂笑着，已经变成了一个怪物，魔石也渐渐地被它的身体所吞噬。

“我一定会杀掉你！”维吉尔怒叫道！

“哦，我忘记了！你不是一直想要杀掉你的弟弟吗？”

“……”

“不用掩饰了，你知道我现在的力量为何那么强大？哈哈，我的力量来源于你，来源你嫉妒的力量，你是多么地嫉妒你的弟弟，嫉妒斯巴达把自己的遗产留给了自己的弟弟，而没有留给你！你越是嫉妒，我得到的力量就越强大，也可以说，是你创造了‘我’，哈哈……”

原来是这样，原来哥哥一直在嫉妒我……我明白了……

维吉尔已经没话可说，只能呆在那里，似乎在思考什么事情！

“为了报答你给予我的力量，我就帮你完成这个心愿，把你弟弟杀掉吧！”

我大吃一惊，虽然我的身体在渐渐恢复，但现在要战斗是不可能的，只能眼睁睁地看着一条巨大的触手向我挥来，我闭上了眼睛……

被击中了，我确确实实得感觉到了一股巨大的冲击了，但是，我还好好的站着，没有被击飞。我睁开眼，看见了挡在我面前的人……

是维吉尔，他就这么站在那里，替我挡下了那一击。

他还活着吗？不知道，看不见他的脸，但似乎已经失去意识了……

维吉尔，哥哥……

我感觉到了自己前所未有的愤怒，身体似乎要炸裂开来了，我什么都没有想，甚至连身上的伤口都感觉不到！

我拔下砍在我肩头的武士刀，心里只有一个念头，把眼前的卡多姆消灭！

卡多姆也没有想到维吉尔会替我挡下这一击，楞了一下，但随即又狂笑道：

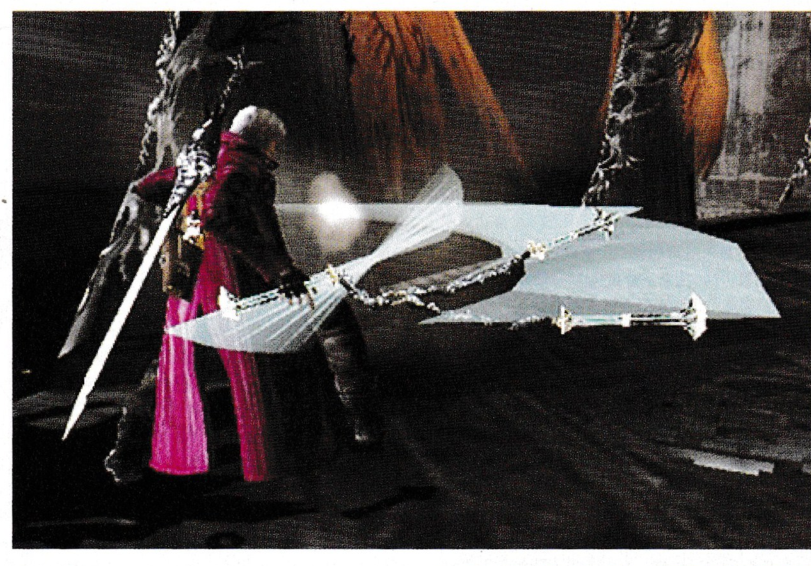
“啊呀呀呀呀，这是怎么回事啊？你居然替你弟弟挡下了！有趣。”

我向前走着。

“但丁，不要过来送死了，现在的你一点胜算都没有！”

我没有说话。

“哦……看样子，要给你点颜色看看呢，要不，就这样杀了你吧。”



我感到我的愤怒似乎和某种力量产生了共鸣，越接近卡多姆，这中感觉就越强烈，似乎有某种东西在呼唤我！

我感觉到了，是父亲，是父亲的声音在我脑海里响起。

“吾乃魔剑士斯巴达，我的孩子，听我说。”

“父亲！”

“是该把我的力量交给你们的时候了！”

“是魔石的力量吗？”

“是的，是这个世界上绝对的力量！”

“但哥哥他……”

“没关系，你们已经不是两个人了，从今天开始，你们就是一个人，拥有同样的心，同样的爱，同样的信念，我把我的力量平等的交给你们！”

“父亲……”

我感觉从心房处有股力量开始涌起，很温暖！抬头看了一下维吉尔，发现他已经恢复意识，正看着我。我点点头，走了过去，把手中的武士刀递给了他！

他还是没说什么，只是拢了拢头发！

我明白他的意思，他也一定听到了父亲的话！

爆发了，一股从未有过的力量在我们身上爆发了！

本来已经溶进卡多姆身体里的魔石被拉了出来，在半空中裂开成了两块，一半溶进了我身体，一半飞到了维吉尔身上！

我们的身体开始变形，魔力……是魔力，魔力正在涌出来



这就是魔人形态吗？和父亲一样呢……

卡多姆惊鄂地看着眼前发生的一切！

“为什么……为什么魔石不接纳我……”

“哼，因为我们才是它真正的主人”

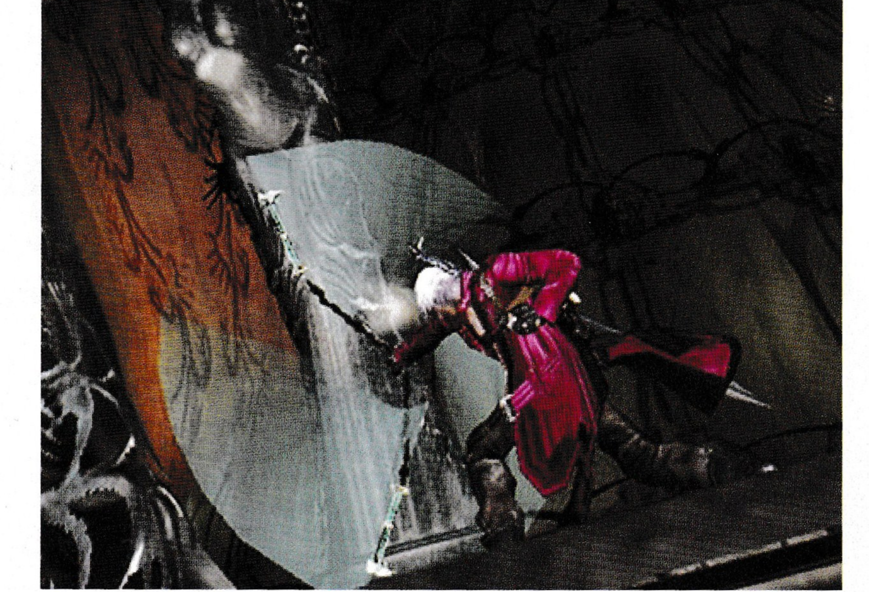
“你们……怎么可能……”

“这是父亲留给我们的东西，怎么可能被给你夺去？”

“可恶啊！”

“死心吧”

“可恶啊……既然这样的话，我就抢回来！”



我和维吉尔对望了一眼，说实话，凭我们现在的状态，我们一点都没把眼前的丑陋怪物放在眼里！

这次是我们一同出手了。力量！力量！全身充满了力量！

“魔剑术·罪赎”

“魔剑术·神罚”

剑光撕裂了空间，化作两断漂亮的圆弧，深深地斩在卡多姆的身上！

“啊啊啊啊啊啊啊……”

他到死都没有想到，自己竟然连还击的机会都没有，就带着自己的野心消失在了空气中……

一切都结束了……

我看着巨塔在眼前倒掉。

维吉尔走了，我没有留他，我知道留不住的……

我吹了一声口哨，骑上我心爱的摩托，开足马力，朝太阳升起的地方飞驰而去！

我决定开个“除魔事务所”！事务所的名字就叫——“DevilMayCry”吧……

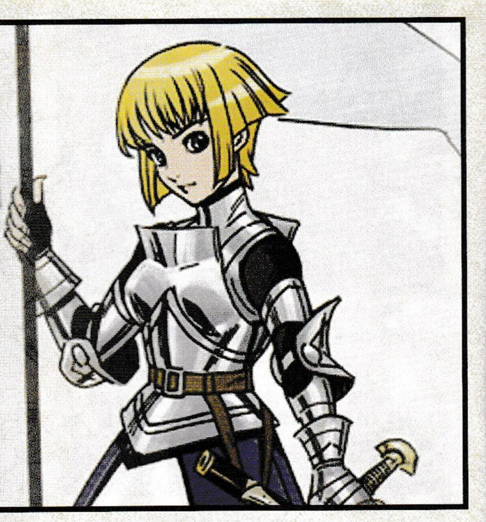
Fin



两位传教士被非洲的一个食人部落抓住，被剥光了衣服放在一只装满水的大锅里。过了一会，一位传教士突然大笑起来。另一个传教士问道：“你怎么啦？我们正被活活烹煮，你竟还笑得出来！”那位传教士回答：“我刚刚在汤里撒了一泡尿。”



奥尔良之女——圣女贞德



TEXT BY Solo Wing

在每年五月的第二个星期日，在法国的兰斯都会举办一个盛大的节日，这是他们所特有的，那就是著名的“兰斯圣女贞德节”。举办这个节日的目的是为了纪念在英法百年战争中牺牲的爱国英雄——有着“奥尔良的女儿”之称的圣女贞德。

最近备受瞩目的PSP原创S·RPG大作《圣女贞德》终于“千呼万唤始出来”。笔者也是自游戏第一次公布消息就一直关注着这款游戏，于是在游戏发售的第一时间就钻进了英法战争的世界。之前关注这款游戏主要是因为从官方公布的消息看到游戏的系统做的很完善，丰富的职业，各种各样的技能，还有连锁防御，变身等等，这些都可以让这款游戏非常“好玩”。而在真正进入游戏后，发现该作的亮点不仅仅只在完善的游戏系统上，史诗般宏大的剧情以及故事中对人物细致入微的刻画才是吸引笔者深陷其中而无法自拔更为主要的原因，同时也在不知不觉中渐渐提起了对这位法国历史上传奇少女英雄的兴趣……

悲惨身世，造就巾帼英雄

公元1412年主显节，贞德出生于法国香槟省的多雷米小村。父亲以务农为生，母亲性情慈祥，抚育五个子女。与一般的女孩无异，贞德性情温柔，自幼便学会了缝纫纺纱等家务活计。她曾经说过：“在缝纫纺纱方面，绝不会比任何女子差。”贞德自幼爱好念经祈祷，勤领圣体，为圣堂采集鲜花。侍候病人，招待贫苦旅客食宿，贞德是个很和气的孩子，全村的人都很喜欢她。家庭和睦，惹人喜爱，贞德的童年可以说是十分幸福的。

可是国家的不幸却不容得这偏僻村庄里的一片和谐。贞德出生之时，正执英法百年战争期间，在强大的英国军队面前，法国人节节败退。当时的法国，以罗亚尔河为界，其北侧绝大部分领域不含不列塔尼，都在英国及其盟友布根第党的控制之下。英方嚣张地宣称英王身兼法王。怯懦的法国皇太子被迫离开了巴黎，颠沛流离于奥尔良以南的布尔兹城和罗亚尔河畔的小城市。

“屋漏偏逢连阴雨”，在国家即将灭亡这种情况下，人心惶惶，不可避免，法国国内爆发了内战，勃艮第公爵背叛了自己的祖国，站在了英国一边。此刻的法国，大势已去，只剩下了最后一个堡垒——奥尔良。奥尔良城，位于巴黎西南110公里，系法国中部的城市，罗亚尔河流经南侧，河宽约三百公尺。自古即为商业繁盛的城市。远在罗马凯撒时代，已有不少罗马商人定居於此，与当地居民发生争执，以今日的九万人口来加以推测，十五世纪时人口约近二万。

奥尔良的存亡，在战略上有决定性的地位。此城一旦沦陷，皇太子的“首府”布尔兹将危在旦夕。罗亚尔河沿岸以外的都市，也将会遭受一举击溃的命运。果真如此，则法国必定沦于英国人之手，皇太子也只有流亡苏格兰，别无选择。但当时的奥尔良城已被英国人包围了，索尔斯巴利伯爵统率四千名弓箭手和一千名骑士等五千人马包围奥尔良城，自1428年10月至1429年5月长达七个月之久。而且英军在奥城外围设立了十个据点，建筑各型大小攻城的堡垒。尤其在正对罗亚尔河的南门上所兴建的桥头堡，作为了望台，极其坚固。它长宽约各三十公尺的小规模建筑物，既高且厚的石壁，四周并设有战壕和城墙。但是奥尔良市民亦不分老弱妇孺，同心协力，一致拼死保卫自己的领土。英军统帅索尔斯巴利伯爵，於开战二周后即阵亡，然而英军迅即派遣统帅继任，奥尔良市民虽骁勇善战，但仍无力扭转大局。可身为领导者的皇太子，此时却无魄力下达孤注一掷，决一胜负的指令，而在宫廷内亦缺乏承担此一重任的人物。长期的围困使奥尔良粮食告罄，市民饥饿难耐。眼看最后防线即将失守……

此时的贞德也经历了她人生中的重大转折点……

在贞德13岁的时候，她把大部分的时间仍然都用来诵经祈祷。如此诚心似乎受到了上天的感知，最初在她诵经时，她耳朵听到的是一个声音在附近对她说话；眼睛看见的，是团异光。到后来，声音越来越多，渐渐的，她能辨清出显现者的面容。其中有圣弥额尔、圣女加大利纳、圣女玛加利大和其他圣人。神奇的声音告诉她要到奥尔良去，指挥军队作战，她的使命就是重振法国，帮助王太子查理成为法国国王。贞德说：“我一个弱女子，既不会骑马，又不会使用武器，怎么可能指挥军队呢？”奇声对她说：“指挥着战争的，不是你，是天主。”

贞德将信将疑地回归住处，却发现她的村庄已被英军袭击。她躲在柜中，目睹了英军强奸并杀害了她18岁的姐姐。这场悲剧后，她被送到了邻村的叔叔家生活。失去了一切的贞德，此刻想起了那些神灵的话语，于是，她擦干眼泪，毅然剪去满头长发，披挂提剑，决定面对这个世界上最强大的军队，拯救祖国……



红颜救世，书写历史

虽说决心已下，并受到神灵的指导。不过表面看起来弱不禁风的一个不满20岁的少女，对世界宣布我要拯救国家，任谁也只是当作笑柄而已。

17岁的贞德游说奥尔良守将想要见皇太子，虽屡遭拒绝，却从不气馁，守将终於派遣二名骑士及二名侍从，此外又请皇太子加派使者二名护送，一行共七人远赴夕嫩(Chinon)谒见皇太子。国王故意改装，混杂在大臣中间，可是贞德一眼就把他认出来了（这段情节在PSP的游戏《圣女贞德》中表现的很到位）。神奇的声音又把查理心里的一件秘事告诉贞德，这件事，只有查理一人知道，但被贞德一语道破，不由不使他十分佩服，确信贞德是天主特派的使者。

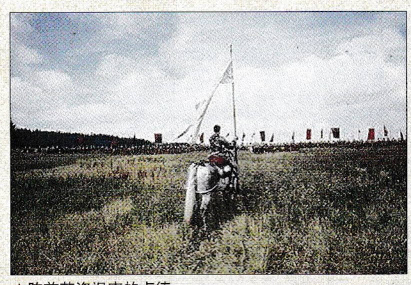


▲贞德一眼就认出了乔装打扮的法国皇太子

但是17岁的少女还是不能让人充分信任，于是贞德受命前往普瓦泰，接受当时由一流学者组成的宗教调查团的盘问。此次盘问的记录虽未保存，但是据传，专家们对贞德极其简明扼要的回答，十分满意。一位担任查问圣凯萨琳(St. CCtherine)和圣玛格丽特(St. Marguerite)二位天使曾显灵于贞德面前一事的法官，问她说：“圣凯萨琳和圣玛格丽特是否憎恶英人，此事阁下是否知悉？”倘若贞德回答神憎恶英人，效判官将以天使不可能憎恨信仰基督教的英国人来加以驳斥，足见此一质问居心险恶。对此问题，贞德作以下回答："此二位圣女爱神之所爱，恶神之所恶。神对英人是爱是恶，或者对英人的灵魂作何安排，本人一概不知。本人仅知将英人逐出法兰西，只要法兰西不亡，神就会以战胜英军为礼品赠予法兰西。神是否憎恶法人，我亦全然不知。然而我深信法人一旦有罪，必然会接受惩罚，此乃神的意旨。"

年轻的贞德凭借坚毅的回答取得了信任，于是，在1429年5月的某一清晨，在奥尔良城外英军建筑的堡垒之前，出现了一支法国军队。身先士卒者系一位高举圣旗的少女。大旗上画著最后的审判和百合花。少女腰悬长约一公尺的宝剑，身穿银白色的铠甲，头上无盔，金发随风飘荡……

前面提到贞德乃农民之女，目不识丁。其后虽利用作战闲暇习字，也仅能署名而已，毫无阅读能力。但是谁也没有想到这样的一个毫无军事常识的少女却用


▲阵前英姿飒爽的贞德

兵如神，不得不让人相信她是接到了神谕来拯救法国人民的。此时的法国部队都是一些乌合之众，面对这样的一支队伍，贞德通过强硬的军纪法规严格约束了自己的下属。同时以身作则引导着这群犹如鬣狗般的队伍，事后证明，贞德的这个做法不仅救赎了这些士兵的灵魂，也给法国带来了希望。

贞德首先率军攻占了东侧英军的堡垒，大获全胜。奥尔良城门各教堂钟声齐鸣，祝贺胜利。乘胜追击，贞德继续攻占东南的城堡，5月7日攻击南门正面的特雷尔城堡。在此战役中，贞德不慎肩膀中箭受伤，然而她仍不退缩，依然英勇地举起手中的天主教旗，指引着部队进攻的方向，而此时的法国军队犹如猛兽般突入敌阵，最终拿下了这座坚不可摧的英军堡垒，奥尔良危机终于得以缓解，横跨奥尔良及其以南，亦即皇太子一党所拥地区的道路，经此一战为之畅通。八日后，英军弃城，向北转进，少女贞德创下奇迹。

此后，遂指定奥尔良城解围之日（5月8日）为圣女贞德纪念日。在法国各教堂的一隅，都树有圣女贞德的塑像，每逢祭日，圣像之前灯火通明。巴黎卢浮宫外侧，亦有一座金色的贞德马上英姿的巨像，周围不时堆满了来自全国各地奉献的花圈，充分显示法国人对一代英雄的景仰。


▲伫立在卢浮宫外侧的贞德像

贞德解奥尔良之围以后，继续袭击帕提英军，计划给予英国人致命的打击。英军准备以他们所擅长的弓箭阵迎击法军的先锋，并且为防止骑兵队攻入，遂在阵前布署木桩，弓箭部队列阵以待。贞德观察敌情，决定暂不发动攻击，静待观变。由于法军兵力处于优势，将领遂建议出击英军，贞德严加拒绝。因为是时贞德认为激励军心士气，才是当务之急。黎明时分，英军开始撤退，法国骑兵乘机进击。英国和布根第联军共有二千名阵亡，一千名破俘，英军一蹶不振，短期内无法重整旗鼓。

英国王室统治法国的妄想既已粉碎，皇太子于是在理姆斯教堂接受加冕，此即查理七世。至此，神奇的少女改变了历史，完成了拯救国家的历史使命。

天妒英才，终成圣品

随着国王的加冕，英法战争也接近尾声，此时的贞德仅仅是想回到自己的家乡，可是，政治的怪圈却一再的束缚着她！面对功高震主的贞德，查理七世动摇了，法国的将军们动摇了！于是，一幕悲剧上演了……

1430年春，贞德在康边城外和英军、勃艮第党人作战。回城时遭到守成军队的背叛而被勃艮第党人捕获，他们以1万金币的价格把她卖给英军。

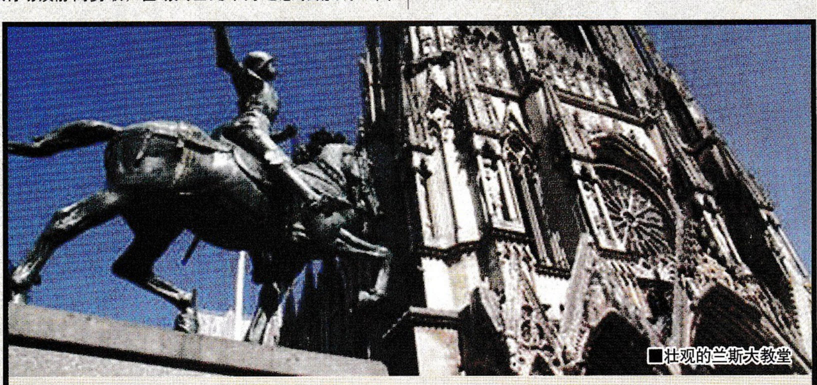
受尽折磨的贞德并未因此背叛自己的国家，背叛自己的信仰。但是，她还不知道自己已经被自己的国家，被自己的信仰所背叛。同年五月，英国派人拘捕贞德，并将她交予教会审判。法官是伯爵主教柯西昂，和法国宗教法庭审判官勒梅特。罪名只有一条："贞德是魔鬼的代理人！"仅仅是一句话，便抹杀了这名年仅十九岁少女的生命，抹杀了她崇高的信仰，抹杀了她做为一名军人所创下的傲人战绩！

1431年5月30日清晨，贞德被解往刑场。贞德在刑场镇静而勇敢，在场人士无不为之感动流泪。当木柴点上了火，烈焰熊熊上升，把圣女的身体包围起来，人们听见她口里不停念诵耶稣的圣名，无情的火焰，吞噬了这位忠义感天的烈女，一缕香魂，飞升天国……

也许年轻的少女太过让人为之感动惋惜，在PSP版的游戏中，游戏的开发者对史实做了一定的修改，使贞德逃脱了被烧死的厄运，而用她的好友莉安代替了她慷慨就义，游戏的制作者实现了人们希望圣女继续活跃在法国历史中的美好愿望。

贞德去世时，还不满20岁。她的骨灰投在塞纳河里。可是就在那时候，在场的观众，对圣女表同情者，大有人在。这些人以亨利王的秘书戴撒为代表，他慌张而后悔的说道："我们出了乱子了，我们杀死了一位圣女"。

很多年后经过多方面调查，贞德的异端罪名实属虚有，为国捐躯英雄的冤屈终于得以洗脱，国家追授贞德为"圣女"，少女终于得到她本应有的尊敬，至今仍被无数人所怀念……


■壮观的兰斯大教堂

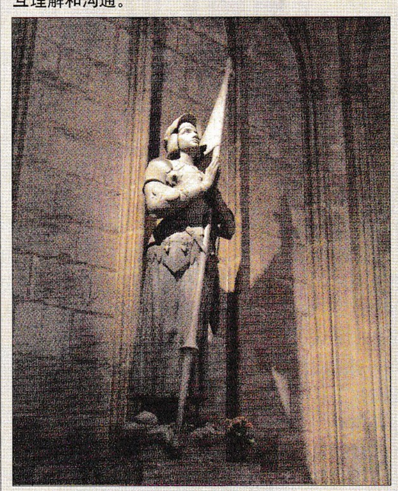
兰斯大教堂与圣女贞德节

在法国，古老的城镇比比皆是，在众多的城镇中，法国东北部香槟地区的兰斯是具有独特历史地位的一座城市。兰斯素有"王者之城"之称。十五世纪末，法国的第一代国王克洛维曾在兰斯接受洗礼，从那以后，法国大多数国王的加冕仪式也都在这里举行。在这个城镇中，有一座著名的兰斯大教堂，教堂中的圣母礼拜堂里有一尊不为人注意的圣女贞德塑像，塑像背后竖有军旗。在天主教堂中为平民建立塑像的例子并不多见，由此不难看出圣女贞德在法国人心目中的地位。

现在，每年5月的第二个周末，兰斯人都会举办盛大的节日来纪念她。在兰斯的圣女贞德节上，人们装扮成各种各样中古时期生活在法兰西这片土地上的人们的形象来缅怀历史上这位英雄，缅怀自己的祖先。据说，每年参加这种扮妆游行活动的人员都有2000多。看着这个长长的扮妆游行的队伍，你仿佛在穿越了一条时光隧道，来到了中古时期的法国。在这片土地上，高卢人、罗马人、法兰克人、勃艮地人、哥德人、汪达尔人等等都留下了自己的印记。对于初次到访参加这个节日的人来说，看着这风格炯异、跨越不同历史时期的人物，着实有些眼花缭乱。

作为一项传统，游行队伍的最后是一辆长长的马车，车上载着乐队和合唱队。据说每年的马车长度都会比前一年长一些，现在这辆马车的长度已经达到了40米。

兰斯的这个传统的节日，如今不单单是一个纪念圣女贞德的节日，它也成为了一个颇具影响力的国际民间艺术节。每年的圣女贞德节期间，主办者都会邀请来自世界各地的民间艺术家来到这里，展示世界各地不同的民间歌舞，每到这时，兰斯的大街小巷，随处可见不同肤色、不同国度的民间艺术家表演他们精彩的传统歌舞。歌舞是不用翻译、不用过多的解释就能达到沟通的语言。通过民间歌舞，你可以体会到不同国家的人民不同的性格特点。人们通过歌舞互相交流，促进着各国人民的相互理解和沟通。


▲圣母礼拜堂中的贞德塑像

结尾

圣女贞德的事迹感动过无数的人，她那崇高的精神信仰以及身上散发出的坚强、智慧，时刻激励着人们自强不息。如今这位英雄人物的身影也出现在了游戏中，在笔者体验过后，可以说，本次PSP版的游戏是有关《圣女贞德》的游戏中最优秀的一款，虽说在故事方面有一定程度的修改，但游戏中对贞德形象及她精神的刻画是十分到位的，借此机会，不如就让我们一同回到那段百年战争的乱世中去吧！

动漫速递

TEXT BY 雪风&吉祥天

Galgame《School Days》改编TV动画07年放送决定



《school days》是由Overflow公司出品的一款美少女游戏，虽然是一款galgame，却融入了大量的动画元素来取代原有美少女游戏的CG和对话，这也使得游戏本身更为连贯。游戏中中同样也会出现诸多的选项，而玩家们选择之后的效果会很清楚地显示在屏幕的上方，根据不同的选择会分别进入不同的结局。

本作的主人公伊藤诚偶然发现隔壁班的少女桂言叶从第二学期开始和自己乘坐同一辆电车上下学，这也使得伊藤单调的上下学生活多了一份乐趣。并不是想和桂有更近一步的交往，只是觉得站在远处望着她心情就会变得好起来。某日，坐在伊藤隔壁的少女西园寺世界在伊藤的手机中看到了言叶的照片，善于观察的西园寺察觉到了伊藤对言叶特殊的感情，于是决定支援他接近言叶。一切似乎都在顺其自然地进行着。但是这时，西园寺的心情却发生了改变。终于有一天，在美丽的朝霞下，伊藤第一次对言叶说出了自己的心声，并约定放学以后在车站见面。然而在车站等待着伊藤的却是西园寺。那深深的一吻让伊藤呆呆地坐在那里，完全不知所措，只留下那远去的电车里少女那哭泣的身影。而此时，全然不知此事的言叶正心中满怀期待地赶向车站。3个人的恋爱故事，会是什么样的结局呢…

大友克洋指导电影《虫师》07年3月上映

曾经在今年威尼斯电影节上造成轰动话题的《虫师》将于07年3月起在日本松竹·东急系院线全面上映。写实电影版《虫师》是著名动画监督大友克洋老师一手监制的力作，演员方面请到了小田切让等多位日本的实力派影星出演。

《虫师》原作是漆原友纪老师连载于《月刊午安》上的人气漫画作品，原作销售量累计260万册，还曾获得过平成15年度文化厅媒体艺术节漫画部门优秀奖以及2006年讲谈社漫画奖。在由日本文化厅举办的日本媒体艺术100选中，《虫师》的漫画版和动画版双双入选100强，这也是除《凉宫春日的忧郁》以外另一部入选100强的最近2年内的力作。

大友克洋老师给与《虫师》极高的评价，称这部作品中充满淡淡的乡愁，而不出意外的写实版电影《虫师》的监督权也交与了大友克洋。这也是大友老师监制的第二部写实电影，第一部为1991年的《World · Apartment》。


《虫师》剧照

富士见文库长篇小说《风之圣痕》动画企画进行中！

《风之圣痕》是富士见FANTASIA文库出版的山门敬弘的长篇小说，小说插图的绘者为纳都花丸。该小说曾获得过第13届FANTASIA长篇小说大奖<准入选>获奖作品，当时所使用的书名是《风之祈祷》，后更名为《风之圣痕》。书中描写了一个人类与元素精灵同处的世界，单就题材本身而言并无太大的新意，但山门敬弘的文字表现手法及扩张能力还是使得这部作品有较高的阅读价值。小说本篇已发售了6卷，此外还有2卷的短篇。负责此次动画制作的是GONZO公司，前不久GONZO曾暴出严重亏损的消息，希望不要因为制作资金不够而毁掉这部力作。

故事讲述的是日本炎术师的名门——神风宗家历代都会有超强的炎术师来支撑着整个家族，但偏偏这一代的继承人神风和麻却是个毫无炎术能力的笨蛋，于是便被家族放逐到了海外。然而4年的短短时间，和麻却成为了世界最强的风术师，重新踏上了日本的土地。和麻回到日本后的首份工作是简单的除灵，但却以这次为契机卷入了麻烦的事情中，同时遇到了美丽坚强的炎术师神风绫乃，由此引发的一系列事件。



手冢治虫的成人动画三部曲重新上映



由日本SF作家协会举办的2007年度日本SF大赏最终获奖作品已确定为女性漫画家荻尾望都老师的《バルバラ异界》。《バルバラ异界》是连载于小学馆漫画杂志《フラワーズ》上的近未来科幻作品，于05年8月完结，单行本总4卷。作品将现实与梦境、过去与将来浑然一体，同时展现了荻尾望都老师细腻的科幻世界观和人物内心的深刻描写，令人不禁沉迷于其中。

荻尾望都老师是日本最具知名度的女性漫画家，甚至被誉为少女漫画界之神。代表作品有《波之一族》、《第11人》、《STAR·RED》等多部科幻题材漫画。同时，荻尾老师对心理描写也格外擅长，《蜃蜥的女儿》和《残酷神的统治》都是此类作品。荻尾老师的《STAR·RED》、《银之三角》和《X+Y》获得了第11届、第14届和第16届星云赏漫画部门赏，而《残酷神的统治》也曾获得过手冢治虫文化赏。《バルバラ异界》是时隔23年之后漫画作品再度获得日本SF大赏，上一部漫画作品是大友克洋老师的《童梦》，而荻尾望都老师也是首位获得SF大赏的女性漫画家。颁奖活动将于明年3月2日举行。

本栏目内容由动漫游工作室统筹制作

《彩云国物语》第二季动画制作决定

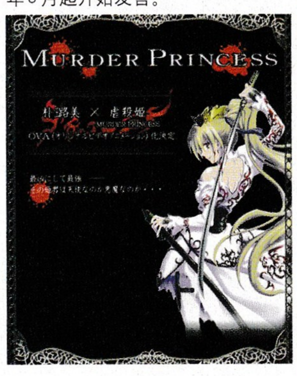


《彩云国物语》是作者雪乃纱衣荣获日本第一回BEANS小说赏奖励奖、读者奖的作品，插画则由知名漫画、插画家由罗カイリ绘制，绝美细腻的画风更衬托出这个古代宫廷故事的绚烂与浪漫。故事讲述的是秀丽是彩云国数一数二的名门贵族红家的千金小姐，无奈家道中落，导致生活拮据。为了维持生计，自动上门的生意当然是来者不拒，孰料职务竟是担任刚登基不久的"昏君"的指导老师，而且工作期间必须以贵妃身份进入后宫。在毫无任何嫔妃、空荡荡的后宫里，对女人毫不感兴趣的古怪国王与秀丽老师之间的微妙关系即将展开。小说目前已出版到了第10卷，动画版也在热播中。

近日，Animate TV公布消息将会于明年4月播出动画版《彩云国物语》的第二季。第二季还将继续描写红秀丽等一行人在周围人的帮助下抵抗对彩云国造成不良影响的异能力的缥家一族，一边经历着挫折与离别，一边辅助国王成长的故事。目前虽尚未公布动画制作阵容和配音成员名单，但估计应该不会发生太大的改变。

犬威赤彦《杀戮公主》OVA制作决定!

《杀戮公主》是《漫画派对》作者犬威赤彦的最新作，与《漫画派对》描述同人志创作主题的风格完全不同，本作并非由电玩原作改编，为犬威赤彦的完全原创作品。以剑与魔法的世界为背景，却另外搭配了科幻元素。目前仍在季刊《电击帝王》连载中。由于国内的科学家发动叛变夺权，造成佛蓝德王国的国王被杀。而为了将事情传达给远征中的皇兄而出发的艾莉塔公主却不慎坠崖，并撞到了一名少女法莉丝。但没想到她们两人的灵魂却因此互换。艾莉塔更没料到的是，法莉丝竟然是个超级强悍的赏金猎人…日前已公布该作品将会制作5话OVA的消息，官方网站也已开通。为主人公艾莉塔配音的是人气声优朴璐美小姐。OVA的DVD版将从明年3月起开始发售。



《银发的阿基多》拉开加拿大沃特卢动画电影节序幕

第6届加拿大沃特卢动画电影节已于11月15日至11月19日期间成功召开。加拿大沃特卢动画电影节（The Waterloo Festival for Animated Cinema）是专门介绍北美以外地区长篇动画的电影节，在为数不多的动画电影节中占据着举足轻重的地位，同时对于整个北美地区海外动画的普及也发挥着至关重要的作用。本次动画电影节上共介绍了12部优秀的长篇动画作品，包括杉山庆一监制的《银发的阿基多》、细田守监制的《穿越时空的少女》和川本喜八郎监制的《死者之书》三部日本动画。特别是《银发的阿基多》更是作为了15日电影节的开幕影片放映。过去也曾有部分日本剧场动画作品曾在北美上映，其中包括《蒸汽男孩》、《APPLE SEED》，而像《人狼》、《阿莱蒂公主》此类出色的剧场动画却未能在北美得到公开。

此次参展沃特卢动画电影节的还包括欧洲、东亚等国和地区的作品。法国的《KILIKU和魔女》、台湾省的长篇动画《火球》、美日韩共同合作的电影动画《机器人Tec：影子的年代记》也均有上映。



田中理惠为网游《洛奇》演唱电视广告曲


田中理惠

NEXONJAPAN运营的网络游戏《洛奇》将于2006年12月起在电视台播出一则宣传广告，该广告由日本方面负责原画稿设计、韩国NEXON社的动画艺术工作室负责制作成3D影像。现在已进入播出前的最后调试阶段。该广告中，将会有一位神秘少女"ANO"登场向观众介绍游戏的世界观，而负责该则广告广告曲演唱的则是人气美女声优田中理惠小姐！田中小姐演唱的这首《洛奇》是首原创歌曲，曲风中充满东方神韵，作词为三井ゆりこ，作曲为HanStone。



《寒蝉鸣泣之时 外传 猫杀し篇》动画化决定!



龙骑士07老师现在正连载于SQUARE ENIX漫画杂志上的幻之《寒蝉鸣泣之时 外传 猫杀し篇》已决定制作为动画版了！《猫杀し篇》讲述了圭一等人不为人知的日常生活，而这部外传动画将作为《寒蝉鸣泣之时》的DVD全卷购入应募特典以DVD的形式登场。既是说，唯有购买了《寒蝉鸣泣之时》全9卷的DVD，保留DVD附带的应募卷并将应募卷寄回发行公司，才有可能获得《猫杀し篇》的DVD。应募截至日期为07年5月31日。明年的夏天，让我们再度沉浸在蝉鸣中吧……

Galgame界萌系大作《七色糖果》07年TV动画化决定!

《七色糖果》是2006年4月21日发售的一款18禁"能令恋爱初心者七上八下的恋爱游戏"。游戏的漫画版现正在《电击G's》上连载，作画为たかみ裕纪。而小说版也由FAMI通文库于今年6月30日发售，小说作者为市川环，插图为いとうのいぢ。这款游戏最大的卖点就是萌，超过70张的精美CG足以令玩家投入其中不能自拔，纯爱的情节也令很多人重新找到了初恋时的感动。《七色糖果》的巨大成功很大一部分原因要归功于いとうのいぢ老师的CG。或许很多人单看到这个名字可能不会有太大的共鸣，但提到老师另外两部作品，相信绝对是无人不知无人不晓的，那就是《凉宫春日的忧郁》和《灼眼的夏娜》。没错，いとうのいぢ老师就是这两部小说作品的插图完成者。由此我们也基本可以断定《七色糖果》在作画上应该能达到一个较高的水平。此外，《七色糖果》还将移植PS2，并追加大量的新情节以及CG。



TEXT BY 雪风

玩转FIGURE

梓川月乃

《日式面包王》

种类：PVC涂装完成品　　生产厂商：ALTER
比例：1/8　　发售日期：2007年春
造型师：斋藤史树　　售价：5229日元



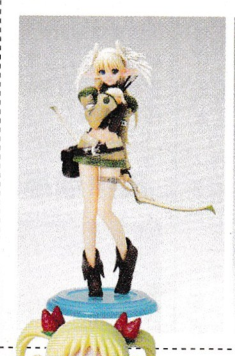
ALTER是美少女模型界首屈一指的厂牌，诞生于其下的美少女模型大多都是价廉物美，也是无数模型收藏玩家竞相购买的对象。这款身着面包店制服的梓川月乃PVC完成品想必也会引发抢购狂潮吧。火辣的身材和可爱的表情是本品的两大卖点：工作制服完美勾勒出了月乃劲爆的身体曲线，头发与发带的流线型处理也相当的精致，俏皮的表情似乎刚刚品尝过美味的面包洋溢着幸福且满足的微笑，细节的表现上也相当出色，充分展现了斋藤史树老师高潮的造型工艺，实在是令人爱不释手。

艾尔雯

《光明之泪》

种类：PVC涂装完成品　　发售日期：2007年3月下旬
比例：1/8　　售价：5040日元
生产厂商：PRESIDENT

《光明之泪》是世嘉公司出品的一款RPG游戏，其原画师正是目前网上最受玩家关注的同人ACG画界的至高神——TONY。有特别留意我们书刊区新书快报的读者应该还记得在上一期我们曾推出了一本TONY的珍藏绘本，封面上手持弓箭英姿飒爽的女精灵就是本次我们要介绍的这款模型的原身：艾尔雯。本品的总体造型属上乘水准，特别之处在于艾尔雯的双眼采用了压克力眼球。压克力就是我们常说的有机玻璃，这种材料透明度优良，有突出的耐老化性，一直在球关节人偶上长期作为制作眼球的材料。这种眼球装饰在人偶身上会使人偶看上去相当灵动，仿佛拥有了生命一般。PRESIDENT在传统PVC完成品上做出的改良确实值得很多厂商借鉴。







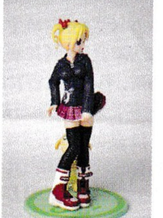
小Hui

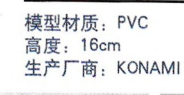
《萌！秋叶原人博客》

种类：PVC涂装完成品　　生产厂商：TOYPLA
比例：1/7　　发售日期：2006年12月（暂定）
造型师：JUN　　售价：7140日元

经常逛日站的动漫迷朋友想必也曾经到过"萌！秋叶原人博客"这个地方吧，它在OTAKU中的知名程度可是不亚于"秋叶原博客"呢！小Hui则是"萌！秋叶原人博客"的招牌看板娘，一位性格有些天然的少女。此次首度立体化，制作方也是下了一番苦心，不但有秋装和夏装两种版本可以替换，连博客的看板狗"MOEKEN"都一道被制作了出来（不要觉得这只狗长得很奇怪哦，仔细观察就可以发觉狗的鼻子和嘴是由日文的モ、エ两个片假名组成的，モエ就是萌的意思）。除此之外另一大邪恶之处在于小Hui的底裤有三种不同的花纹可以选择，条纹和草莓你喜欢哪一种呢？







小红帽、白雪公主、荆棘公主

《童话枪手小红帽》

模型材质：PVC　　发售日期：2006年12月14日、2007年1月25日、2007年2月22日
高度：16cm　　售价：4410日元
生产厂商：KONAMI







虽然这部动画叫做《童话枪手小红帽》，但与格林童话中的小红帽、白雪公主、荆棘公主等角色却毫无关联，纯属是"挂羊头卖狗肉"的作品，不过它却彻彻底底地激发了许多人的LOLICON冲动，所谓的"幼女大萌"也正是由此而来。论做工，这三款PVC涂装完成品绝对算得上是上乘之作，不但准确的把握住了角色的动作特色，还将每位萝莉各自的性格展示了出来，令人忍不住大呼可爱。此外，本系列的产品还具有发声功能，随模型发售三张插卡，每种卡片对应一种语音。将卡片插入底座的卡槽中，就可听到角色的招牌台词了！小红帽的配音为田村ゆかり，白雪公主的配音为立野香菜子，荆棘公主的配音为泽城みゆき。

STORY 故事简介

故事发生在遥远的未来。人类已经可以实现驾驶着飞船进行亚光速的飞行，但却仍然无法避免人与人之间由于不同的伦理价值观以及生活方式而导致的战争。人类分为了以有人兵器Strain为主要战斗力的“联盟”，和以无人兵器Tumor为主要战斗力的“帝国”两个阵营，双方持续着永无止境的战争……拉尔夫·威莱克在妹妹塞拉11岁的时候接到了“联盟”的特殊命令，赶往了远在130光年之外的战争最前线。而塞拉为了追随哥哥的脚步也进入古拉贝拉空间机甲兵科学院学习Strain的驾驶技术，希望可以成为一名优秀的Riesener，在前线的战场上与心爱的哥哥相会，这也是塞拉惟一的生存意义。然而有一天，学院突然遭到了敌军的袭击，塞拉的同学大多死于敌军的手中。而在袭击当中，塞拉更是亲眼看到从联盟研究所内带走一位沉睡少女的帝国将领，竟然就是她朝思暮想哥哥拉尔夫！此时的拉尔夫早已不再是塞拉所熟悉的那位充满温柔笑容的哥哥，他脸上的伤痕和冷漠的双眸都深深刺痛了塞拉的心。心爱的哥哥竟然成了“联盟”的叛徒，不但如此还销毁了塞拉的MIMIC，使她丧失了身为Riesener的能力。但塞拉并没有被残酷的命运击垮，她发誓一定要重新回到战场的最前线，一定要亲口问清楚哥哥背叛的理由！



奏光之Strain

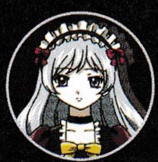
TEXT BY 雪风

CHARACTERS 人物介绍



塞拉·威莱克

年幼的时候就丧失了父母，所以能与哥哥在战场上相会就是她惟一的生存意义。也正是凭借着这份毅力，塞拉在Riesener的训练中成绩相当优秀。在拉尔夫的背叛行动中，塞拉失去了她驾驶Strain必须的MIMIC，原本已无法成为Riesener的她却在人偶艾米莉的帮助下重新回到了战场的最前线。塞拉虽然平日沉默寡言却内心善良，同时非常要强。这一点也招致很多人的不满。



艾米莉

塞拉在军舰的废气场内发现的人偶。其内装有一个MIMIC，但主人不明。一般人的MIMIC是在出生前由胚胎分离培养而成的，能和Riesener的脑部实时通讯，并可在亚光速下做到与Strain的无延迟控制。MIMIC一个人只有一个，只要丧失了MIMIC，就丧失身为Riesener的资格。但艾米莉虽然并非是塞拉的MIMIC却可以和塞拉进行实时通讯，其身份仍是个谜。



艾米莉

沉睡在联合阵营研究设施的密封舱中的神秘少女，被拉尔夫·威莱克救出。很少说话，喜欢跟在拉尔夫的身后。身上有着奇怪的花纹，似乎隐藏着巨大的力量。艾米莉不但与塞拉的人偶MIMIC同名，就连长相也近乎一样。相信她就是拉尔夫背叛“联盟”的原因所在。



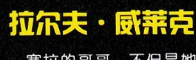
罗蒂·格拉

巴吉恩综合战术学校空间机甲科所属Riesener，在机甲科的所有学员中战斗能力最强，故也被称为“女王”。性格与塞拉非常相似，同样都属于好强不服输的类型。但为人很正直，不会为了取胜而使用卑鄙的小花招。她的哥哥似乎是死在了拉尔夫·威莱克的手下，所以对拉尔夫·威莱克的憎恨情绪也远高于其他人。但罗蒂并不知道塞拉的真实身份，反而对这位竞争对手非常感兴趣。



梅鲁其塞德克

巴吉恩综合战术学校技术工兵科德教官。是机械天才。看上去只有12岁左右，但是实际年龄不明。相对于所谓规定，更优先考虑自己的发明和兴趣，特别喜欢设计机器人的AI。对外号称艾米莉和塞拉所驾驶的Strain都是他制造出来的东西，不过可信度不高。



拉尔夫·威莱克



塞拉的哥哥，不但是她惟一的亲人，也是她最为憧憬的对象。在塞拉11岁那年奉命去往前线作战，屡立战功，在“联盟”内享有极高的声望。但却突然叛变到了“帝国”一方，理由不明。其驾驶的Strain经过改装，无论是速度还是战斗力都远远要高于“联盟”的Strain。

COMMENT 简评

《奏光之Strain》很大程度上是借鉴了Frances Hodgson Burnett的作品（主要是《小公女莎拉》），剧中的人名大量引用自该片。不光是人名，很多人物关系也照搬这部经典作品，比如拉尔夫离开之后的转变，倍受欺侮的塞拉以及塞拉最喜欢的人偶艾米莉等。所谓的奏光（Soukou）也有可能是来自小公女（shoukoujo）一词。

作为《机动战士高达SEED》之后，新动画时期机械人SF动画的最新结晶，《奏光之Strain》对传统机器人SF动画的经典桥段在新时期做出了全新的诠释。女主角塞拉和哥哥之间介乎亲情与爱的关系（虽说主角和诸多角色的名字来自名作剧场系列《小公女塞拉》，但还是令人想到了高达里的雪拉和夏亚）、交战双方均为人类的地球圈内大战争（这也是初代高达在剧情上的突破之处）、浦岛效应的介入（《飞越巅峰》中引用的经典效应）、富野式的连续死人桥段、《MACROSS》里的板野马戏（闪避飞弹的场景）、《机动战舰》里的电子妖精人物设定和经典的黑百合式样的流线型机体设定等等。可以说《奏光之Strain》集结了塞露露片动画时代众多成功作品的经典设定，同时又不失现代时尚和深刻内涵。

本作由有限会社スタジオ・ファンタジア制作，也许大家对这个公司没有什么印象。其实早在1988年，这个制作群就参与了《飞越巅峰》的制作，而后又参与了《OTAKU的录像带》等大作的制作。近些年这家公司还制作了《战斗妖精美少女》、《青空少女队》、《最终兵器彼女——另一个爱情故事》等动画作品。本作监督是渡边哲哉，他以前曾参与过《OVERMAN》、《Turn A高达》等多部富野监督操刀的作品，从《BRAIN POWERD》开始渡边也有意识的去学习富野监督的风格。而经过《Z.O.E》、《君望》的洗炼，渡边监督的手法也更加细腻，相信《奏光之Strain》会成为他的代表作之一。





食在江户

文/水果君

民以食为天。这是亘古不变的永恒真理，肚子吃不饱的人民必然要闹革命，由此可见江户时代的幕府统治者在民食方面做得很好，因此即使被天人外忧与攘夷派内患，依旧能坐稳龙椅也是有必然原因的……恩，想必看到这儿阁下应该清楚我指的是哪个时代了。

——废柴，自然是《银魂》啦！

在《银魂》的大江户时代里，不仅出产中央集权强冷质空调机，每天嗡嗡地制造层出不穷的冷笑话与傻瓜蛋（“空调机能制造傻瓜蛋么？”“这本身就是一个冷笑话啊。”），而且还盛产琳琅满目的美食（？），用来满足市民们的肠胃以确保统治的长治久安。

……只是这些代表性人物喜欢吃的食物，实在有些叫人光是看就觉得胃部抽搐。

坂田银时 爱好：糖分

首先他是一个主角。所以拥有主角待遇是必然的，但是显然空知先生对于“主角待遇”



的理解有些偏差，不然不至于那么残忍地剥削糖分这个银时惟一的乐趣。不过《银魂》里是没有因为惧怕糖尿病而拒绝糖分摄取的人的！（说到底血糖高的角色数来数去也只有银时一个吧……）因此银时每周一次的执着除了燃烧青春，友情与爱的《少年JUMP》之外，就是定时摄取糖分了。

让我们先来回溯这位执着的主角初登场的情形吧——路见不平拔刀相助？天真天真，那不过是因为某个契机而引发的一连串反应而已，那么那个契机是什么？“我这个人啊，被医生嘱咐每周只能吃一次甜食啊，可你们竟然打翻了老子那么爱吃的巧克力圣代啊啊啊啊啊！！”

……这种情节，其实忘了也挺好。

虽然被医生嘱咐每周只能吃一次甜食，但是这位平日里只喜欢挖鼻孔搔痒痒的万事屋老板似乎并没那么容易放弃人生（那是当然的吧！），“只要成功摄取钙质，无论做什么都会很顺利”，能够对着镜头如周星星一般做广告似的念台词的银时喜欢喝牛奶，还喜欢在米饭上撒红豆（那真的不是红豆饭那么美好的东西请相信我），结果他的草莓牛奶被神乐拿去喂给定春喝就闯了大祸，至于那个撒满红豆的米饭则被土方评价“看到这个就不想跟你一起吃饭”。（虽然他也没什么资格说这种话就是了）

作为一名永世穷鬼，其实银时的胃并不挑剔，如果比起下面这几个人的话……

神乐 爱好：醋昆布

新八 爱好：姐姐做的鸡蛋



醋昆布在漫画原作里是这样被作者描述的：“如同老爷爷的腋下一般又酸又臭”，因此从没吃过也绝对不打算吃的水果同学对这种食物决定采取敬而远之的态度，动画里处理神乐大嚼醋昆布时的音效实在可爱得紧，那种“吧唧吧唧”的声音乍听起来悦耳无比，只是再想到不久的未来，动画会演到神乐一把揪下星海坊主的半边头发当作醋昆布一般吃下去的桥段……实在让人忍不住满脸黑线。

当时神乐坐在倒塌的万事屋办公桌前，眼神清澈地微微仰起头说：“我会在这里等着银时回来，直到最后都要与大树共存亡。”之后新八释然地爬上桌子，拿起一盒醋昆布津津有味地吃了起来代表沉默的认同……不过我说你们俩，就不能吃点与这个气氛相符点的煽情食品么！？

虽然神乐号称素食主义者，但除了醋昆布外，她跟银时对着桂请客的圣代也表现出了前所未有的热情，至于《银魂》里的火锅大战，更是为人津津乐道了很久，吃个火锅也能搞出如同《死亡笔记》似的心理战可谓是前无古人



后无来者，叫观众们在大笑不止的同时感到心累不已“不就是个火锅么，我说你们几个图什么啊……”（“吃过牛肉火锅的人闭嘴啊你们哪里懂得三个月甚至更多月不闻肉味的人的心情！”）

神乐认为猪肉火锅好吃并不见得她嘴刁，这个理由只要细想一想就会觉得辛酸无比，从来没吃过牛肉火锅的神乐在被告之“火锅都是要烧牛肉的”后受到了从未有过的打击，从之前如履薄冰的状态一下子改为掉下了万丈深渊，这种负面印象在先，就是再美味的东西神乐也未必喜欢——当然这也许是我太高估她的人格了，古有农夫偶然发现晒太阳舒服就把这当作一个大发现献给国君后被嘲笑，还有喜欢吃芹菜的农夫把芹菜当作山珍海味一般招待达官贵客，结果人家吃了拉肚子，之后被人引申为成语“野人献曝”，表面上不过是自己喜欢的东西别人未必喜欢的意思，但其根本则是穷人的劣根性在作怪罢了。而这对待吃不起也吃不惯牛肉火锅的神乐来讲，亦然。

新八的眼睛是因为从小吃姐姐做的鸡蛋吃坏的。

上面这句话请用“《游戏城寨》每本仅售5块8”、“水果君是个从不拖稿的人”之类的陈述语气来朗读。当时阿妙把刚做好的鸡蛋以迅雷不及掩耳之势塞入银时的嘴里，银时立倒，近藤大笑着抢过鸡蛋殷勤地塞进自己的嘴里以示讨好，立僵，遂倒地。片刻，两人一起闪着星星眼抬起头：“你是谁？”

能叫人吃了即刻失忆的神奇鸡蛋，再多加条“能叫人视力下降”的功能，也不会叫人难以接受的吧。至于新八，你喜欢姐姐所以爱屋及乌的心情，我们是可以理解的，不用再解释了，泪～

桂小太郎 GINTAMA 爱好：荞麦面

历史上的桂有位红颜知己叫几松，这位美女到了《银魂》的世界则摇身一变成为了经营小面馆的老板娘，是位年轻貌美又极具魄力的寡妇，桂由于命运的邂逅被几松幸福地赏了一个耳光之后在店里做了HOST……不，男应侍，再之后经历了一些“要在美女面前才能表现男子汉气魄！”的情节后，几松老板娘对来吃面的银时说：“新增了荞麦面，要吃吃看么？”

Well Done，假发！（“不是假发是桂！”）

……我觉得伊莉莎白如果褪了脚毛或许会很好吃……

阿妙 GINTAMA 爱好：哈根达司

“小姐，我们这里没有那么高级的冰淇淋。”

“请给我哈根达司。”

“都说了我们这里没有那么高级的冰淇淋。”

“请给我哈根达司！”

…… ……

只能说，阿妙姐姐对于哈根达斯的偏执与她手下的蛋料理一样恐怖。



冲田 GINTAMA 爱好：S星食品

从原作里来看，冲田并不是个挑食的人，即使被扔在S星也会能以S星特有的独脚仙，蟾蜍什么的作为必要时的粮食，由于对于冲田王子根深蒂固的“他是从S星来的”的观念作怪，因此没有人对他的行为按逻辑思维考虑，他把外星大使馆的蟾蜍绑在十字架上用火烤的时候估计五成的读者都在想冲田是不是饿了。冲田的胃堪称铜墙铁壁，连银时都忍受不了的土方特制美乃滋猪扒饭，他都能吃得津津有味——“总悟，好吃么？”“你好厉害哦，居然可以把猪扒饭升级成狗粮，土方先生。”

另外还有一个叫人忽略不了的情节，当初真选组跟万事屋进行独脚仙大战，冲田曾用烧烤来鄙视饥肠辘辘的万事屋三人，不甘示弱的神乐冲上去作势呕吐了一顿（……有点写不下去了），再之后故事也没有提及那堆无辜食物的去向，作为冲神党的成员，我实在对后续抱有很深的怨念呐……

土方 GINTAMA 爱好：美乃滋



这个男人简直就是为美乃滋生的。美乃滋即是我们俗称的蛋黄酱，哪怕有一点点生活基本常识的人也知道，那种东西如果跟米饭组合实在让人难以下咽。但是美乃滋武士土方先生则颇有技术地把美乃滋在米饭上挤成盘山路状（通俗点的比喻请自己想），之后凛然端到对方面前，咬着烟头悠然一笑：“这可是土方版特制茶泡饭哦，吃吧。”……会吃才有鬼哦！

按理说，以土方的长相与社会地位，应该是不乏依红偎翠的本钱的，但是为什么身边只有数十个同性而偏缺女眷呢？在土方的回忆里不难看出，早些时候还是有不少姑娘被他肤浅的外表所蒙骗的，以为这是一个有脸有钱的文艺青年，但是当他毫无吃相地转过头来，凛冽地端出自己手里的茶泡饭摆在众位姑娘面前，并毫无自觉地说道：“要尝尝么？”立刻就让他在瞬间见识了从门庭若市怎样转化为门可罗雀的状况，但是特别悲哀的是土方先生没能意识到罪魁祸首就是他手里的茶泡饭，还在忧伤地感慨爱情缥缈不定与人生无常。

对于一个能正色说出“在米饭上加美乃滋算什么，我连吃甜品都要加美乃滋！”的流氓副长，大多数读者跟我一样本已经对这个人的煽情戏不抱任何憧憬了，但是前阵子土方的表现却叫人大跌了次眼镜，不知道是因为众读者的呼声太高还是编辑的强烈要求，一贯嬉皮笑脸的空知玩起了八点档，冲田的姐姐正式登场也就算了，出场没几话就死掉这也没什么，偏偏的，土方原来是冲田的（原准）姐夫，冲田



讨厌土方也被解释成了“抢走了自己最喜欢的姐姐（的心）却又不给她幸福”这种平凡的理由，无疑，玩文艺戏在《银魂》里没有人能比土方与高杉更加合适，因此土方背对着众人吐了个烟圈：“你姐姐的幸福，关我什么事。”

毕竟男人都是只靠行动不靠口的别扭动物，因此土方一个人单刀赴会直导龙潭虎穴，血迹随着他的脚步与不曾动摇的剑歪歪斜斜地扯了一路。但遗憾的是土方依旧没能见到三叶小姐的最后一面，没能握住她的手说点什么。哪怕他与她之间，什么都不必说。

之后土方一个人站在天台默默地吃着三叶留下来的仙贝，辣到了食道辣到了胃，最后刺激到了泪腺。他不知道在天台的犄角旮旯，有一个白毛的天然卷此刻正听着他强忍着情绪嘟囔道：“好辣，眼泪都出来了。真辣，可恶……”

其他人的味觉依旧也很奇怪

忍者小莎钟爱的是纳豆，服部爱的是咖喱，定春爱的是啃人时的快感，伊莉莎白爱的是朴素的面食，近藤先生爱的（大概）是阿妙姐姐的料理（你又何苦这么个爱屋及乌法呢？），而坂本辰马与高杉晋助由于出场太少很难让人了解他们到底喜欢吃什么，不过不负责任地歪一下倒也无妨：坂本爱吃的大概是某种宇宙食物，至于高杉，他还是专啃烟草比较合适。

看样子《银魂》离完结还早得很，之后还会出现什么人物什么食物都是难以预料的，以《银魂》中海纳百川的精神，土方在审问罪犯时说“要吃猪排饭么”与冲田去餐厅对着回转寿司惊道“为什么寿司会在转！？”抑或银时丢人地在意大利餐厅要一份炸酱面……从空知的人品来看，只有咱们想不到，没有他画不到。

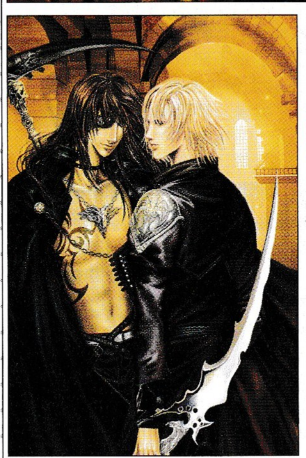
END















本期漫人 九歌

本名：杨帆
生日：11月11日 （悲凉的光棍节）
籍贯：河南
星座：天蝎座（个性完全相反，我出生的时候天蝎座一定在放假）

喜欢的漫画作品：《剑风传奇》《air gear》《bastard》

喜欢的漫画或插画家：三浦健太郎、小岛文美、咎井淳、Wolfina、Jeong Juno、Ayami Kojima、Linda Bergkvist

喜欢的动漫人物：dante、vergil、《鬼泣》、leon s kenndy、《生化危机4》、kadaj《ff7 ac》

喜欢的颜色：红、蓝

喜欢的音乐：Green Day、Tool、Audio Slave、Linkin Park ——全部都是摇滚。

喜欢的动物：猫

除漫画以外喜欢做的事：看电影、上网、玩生化危机4

吉祥天：上次不是跟大人说，想要你觉得好看的画吗？
九歌：我忘记是哪个了……
吉祥天：大人您忘记了，我好伤心啊。
九歌：冷汗，我的记忆力比金鱼还糟糕……
吉祥天：这是什么形容词……？
九歌：汗水汗水，冷汗……
吉祥天：……我给你毛巾。看到你的喜好，你很喜欢生化危机……？
九歌：我爱用散弹枪杀人，我热爱一切可以用血腥武器屠杀僵尸的游戏。
吉祥天：……果然是好兴趣……说说大人你的梦想是啥？
九歌：……冷汗，这个……应该是画技大进吧。



吉祥天：就这样？！没其他了？
九歌：3D和2D的技术都翻越10倍。
吉祥天：难道你不想用自己的画技创出一番天地么？
九歌：先有技术再说，我可不想被人说‘名不符实’。
吉祥天：你真是谦虚啊，但你的技术已经很不错了（我觉得啊），对了对了，一年前你以前是为《七剑》画过画的吧？
九歌：点头
吉祥天：笑，能为《七剑》画画有什么感想？当时是谁捉你去画的？（笑）
九歌：觉得很挑战，是朋友捉去画的，我经常欠人情债，笑。





——蛋蛋的《一骑当千》COS秀

大家好～我叫“蛋”～名字没什么特别意义，纯粹小名而已～^_^ 小蛋子开始接触漫展是从在展会做义工开始的，后来渐渐对COS产生了很浓的兴趣～在03年8月终于出了自己的第一次COS《CHOBITS》的SUMOMO。 很喜欢COS的感觉，是一种对COS的角色的爱的宣泄，把自己和角色融合在一起，在喜欢的基础上COS，在COS的过程中更喜欢。

我对美术啊缝纫啊这些都一窍不通，可是我却很喜欢自己胡乱动手，从开始只是在衣服上画画花纹符号到后来尝试着动手做些简单的衣服道具，能训练自己动手能力，不仅仅是一种乐趣，也可以说是对角色的一种独占欲，全部都自己做的，全部都属于自己。

哟！在未来的日子，我还是会用COS好好表达自己对动漫的热诚，Fight！



姓名：蛋
性别：肉眼看得到吧
年龄：20
COS年龄：3
喜好的漫画家：由贵香织里、新条真由、渡濑悠宇
喜欢的声优：绿川光、保志总一朗、斋贺みずき、石田彰
喜好：发呆 睡觉







藤本美贵

FUJIMOTO MIKI

身分：歌手
昵称：ミキティ（Mikitty）
生日：1985年2月26日
血型：A型
身高：156cm
体重：43kg
出生地：北海道泷川市
兴趣：购物、讲电话、指甲艺术
专长：排球、料理
喜欢的食物：烧肉
喜欢的颜色：黑
喜欢的季节：夏天
喜欢的动物：仓鼠
喜欢的歌手：安室奈美惠
最重要的东西：家人
第一次买的CD：安室奈美惠的《TRY ME》
睡眠时间：一天5小时
好友：松浦亚弥





Fujimoto Miki Fujimoto Miki Fujimoto Miki Fujimoto Miki Fuji

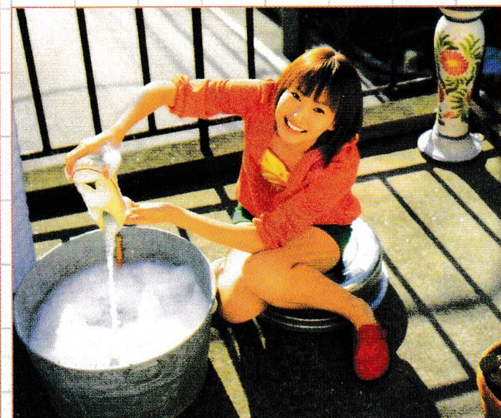
履历

- 2000年4月 参加“早安少女组”的选拔会，但却不幸落选。因为实力备受看好，在选拔会过后，成为“Hello! Project”的一员。
- 2002年3月13日，推出首张个人单曲《会ぇない长い日曜日》
- 2002年10月，与后藤真希、松浦亚弥组成女子团体“ごまっとう”，单曲《SHALL WE LOVE?》拿下公信榜第一位。
- 2002年底，受邀出场NHK“红白歌合战”，担任红组开场歌手。
- 2003年1月，正式加入“早安少女组”。
- 2006年8月，与松浦亚弥组成二团体“GAM”



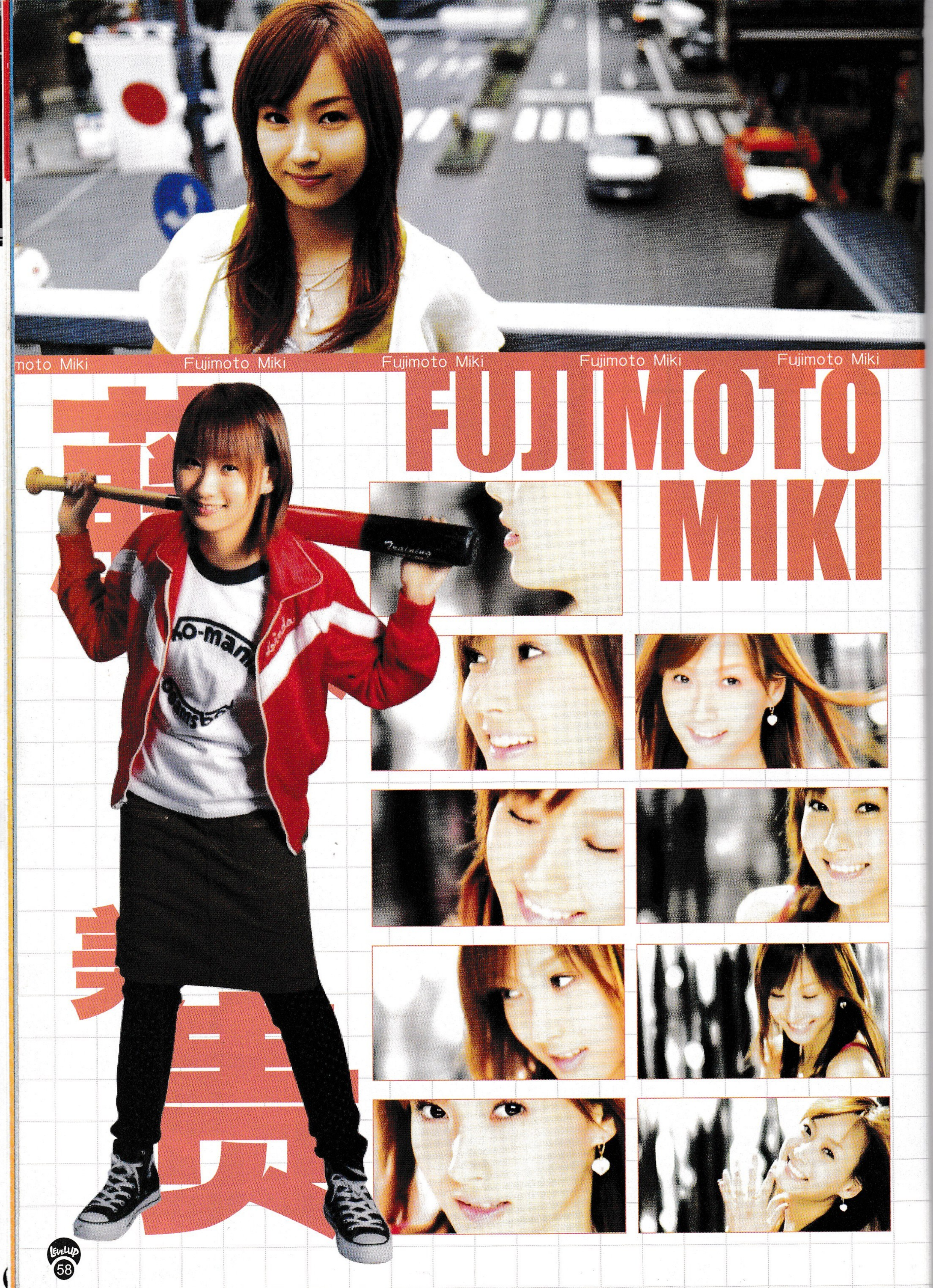









FUJIMOTO
MIKI
o Miki
Fujimoto Miki
Fujimoto Miki
Fujimoto Miki
Fujimoto Miki


moto Miki
Fujimoto Miki
Fujimoto Miki
Fujimoto Miki
Fujimoto Miki
FUJIMOTO
MIKI
LEVEL UP



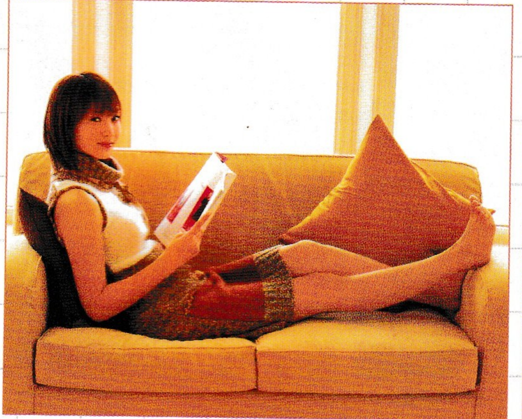
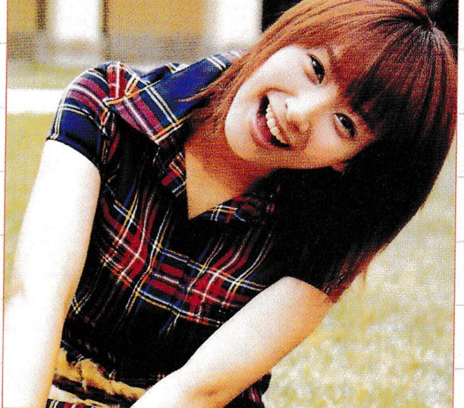



Fujimoto Miki Fujimoto Miki Fujimoto Miki Fujimoto Miki Fujimoto Miki






FUJIMOTO MIKI


烈舞阿婆

XUN 因为求学就要离开编辑部了，城寨的编辑们平日里经常受到他无微不至的帮助，感谢他这一年来的工作，感谢他给大家带来的欢乐，在这里衷心祝愿他在以后的学、事业有成！熊猫，再见！

在上一期（即LeveL18）本阿婆在校对中出现了一个重大失误，《烈舞阿婆》栏目中公布的中奖名单为16期的获奖读者，二等奖所获得的奖品应为T恤一件，特此更正，并向读者道歉。

购买本期的读者要注意了，从本期开始就会随书附送“城寨风彩”的抽奖彩票，是夹在光盘袋内的，大家一定要检查仔细。看看是哪几个幸运儿会获得首期“城寨风彩”的大奖^^

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

本期读者调查



您的意见是对我们最大的支持

⑴本期杂志您最满意的栏目是？
⑵本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
⑶您对本期的特稿有何评价？
⑷您对本期风速报道新增的《异闻录》有何评价？
⑸您对本期的音乐台有何评价？

奖品

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

来信中将会抽出一位幸运读者获得苹果的iPod shuffle MP3一台，十位幸运读者获得levelup主题扑克一副。

level17读者来信获奖名单

一等奖 iPod shuffle MP3 一台

沈伟　上海　201203

二等奖 levelup主题T恤 一件

姓名	城市	邮编	姓名	城市	邮编
徐阳	江西	330013	黄磊	福建	353000
谭江明	广西	546309	关鸿	广西	537503
赵长俊	辽宁	124010	黄耀东	辽宁	118200
聂陆桂	广东	526500	王容芳	上海	200051
于水清	北京	102206	兰陈丰	福建	363000

读者自留地

11A读者意见选登

本期杂志读者最满意的栏目前三位

《休闲BAR》、《Web Show》、《新作速报》

本期杂志读者最不满意的栏目前三位

《美优馆》、《PS3首发报道》、《特稿》

您对本期的封面有何评价？

广东 谭代成： 封面贴近主题，不过选图太过一般了，冲击力不够。

广东 黄观雄： 封面挺不错的，有气势哦，一眼就认出来了。

上海 林竞： 首先第一眼看上去的色调与上期完全相同，搞混之余还让人有些腻味，这本身就极大地限制了封面的正面评价，虽然选用当红话题PS3做主角，但太过死板，总体来说也缺乏深度和立体感，值得一提的是，在封面上字体的颜色搭配运用成功，为整体效果增色不少。

合肥 肖山： 本期封面不是太好，太过简单，而且最近PS3经常出现在封面上，有点审美疲劳了，不如放一些一线大作的剧照，PS3是用来玩的，不是用来拍写真的。

广西 韦伟： 感觉一般，不过做为本月重头的PS3是必须的。不过我更喜欢封面主机上的那句“现在就买PS3，值不值？”有种一语惊醒梦中人的感觉。

> **阿婆：** 在那一个非常时期，封面选用PS3是无可厚非的，呵呵，几年才能碰上一次新主机发售啊，不过在设计上我们还需要再多下功夫。

您对本期PS3首发报道有何评价？

江苏 华郭平： 及时，太及时了！

黑龙江 侯牧青： 很爽！虽然我只是个高中生，没啥经济基础，买不起PS3，但看看也是很过瘾的！其实有时不仅玩游戏是享受，看游戏也是一种享受。

广西 周春： 对于PS3的报道似乎少了点，不过以后继续跟近报道就行了，但我不得不承认，里面的大半术语我是看不懂的。

河南 闫里： 对PS3的首发报道，介绍得有些简短，并且这几页印刷看着怎么这么模糊呢？

北京 周振： 感觉一般般……因为之前了解的信息已经太多了。

> **阿婆：** 为了能够让各位读者能够迅速通过我们的杂志了解到PS3的首发状况，我们在拿到PS3主机后就立刻投入到评测中了，尽管第一时间的报道不是很详尽，但本城寨会在后面陆续作出跟进报道的。

上海 林竞： 或许我真的是那从第一期就不断支持你们前进的元老之一，但作为元老，就是对自己真正有感情的东西融为一体，他进步的时候为他高兴，他退步的时候为他烦恼。虽说读者是上帝，但读者都闷着不说话，别说是上帝了，责着自己都难，城寨第17期，极为年轻，极有希望，好看，我才会掏钱去买，但看到真正提出优秀建议的总是那么几个人，其他只是中奖名单上的简单记号时，我真的有些担心了，你们有没有更加有用的方法让更多的读者提出更多更好更有创意的建议呢？你们一开始给了我们好看的书刊，就给予我们当元老的给你们提出建议的希望，你们每一位编辑的努力和实力，同样给予了我每半个月提笔写信认真回答的力量。元老不是傻乎乎的胡乱付出，而是在你们自身努力向上的情况下才会给你们一些自己的建议的。……

> **阿婆：** 林竞的来信看得阿婆一头冷汗，确实，要与读者进行交流和沟通的根本途径是要先提高自身的质量，这样才会给大家提意见的希望和动力，而城寨的编辑们也不只满足于和大家这样简单、有目的性的交流，我们也想更多地通过这本书来贴近各位，所以大家平日里遇到什么高兴、困惑的事情都可以在回答那几个简单问题之余跟我们多聊聊，我们也会回信与你们交流的。再次谢谢林竞读者一直以来的鞭策和鼓励！对了，你的16期来信确实是和17期一起送到编辑部的，所以上半月我都没看到。

全民大图鉴互动版



▲请给这张图配上一段有趣的注释，最优秀的注释将有机会获得《游戏城寨》编辑组送出的神秘礼物一份。

福建 黄磊： 谁说守门员一定要用手接球，看我的！

贵阳 杨议丰： 如果足协注意这个问题，那么以后要生产的护具就不只是护腿、护臂这一类了……

江西 王晨： 设A为踢球者，B为守门员

自大型：A：那个人会怎样？　B：那个球会怎样？
EVA型：A：他惨了！　B：不怕！开启A.T.—Field
古人型：A：墨刑、劓刑、刖刑……您是？　B：宫刑……
铁鸡型：A：……　B：裁判，球破了要罚钱吗？
父子型：A：……　B：你怎么可以对你老爸做这样的事！
八戒型：A：吹个球，吹个大气球，吹好了气球玩球球。B：……
流行型：A：想回到过去……　B：你伤害了我，却一笑而过……
类神型：A：凉宫大人叫我这么做的！　B：我是情报统合思念体啊……
天文型：A：据我计算，有可能会成为黑洞。B：……
萌赛型：A：你是06年最萌大赛主办方吧？B：错了，我是长门饭。
口袋型：A：化为流星吧！　B：朝后面踢不可以啊！
笔记型：A：别怪我！死亡笔记这样写的！B：啊……

这个神秘礼物由江西的王晨获得，礼物为兰姆亲笔签名的levelup主题扑克一副，恭喜你！

幻梦涂鸦坊









烈舞 阿婆

虽然丰富多彩更能够满足我们的眼球，不过单色的绘画风格和技巧也是很了不起的，它往往能够刺激画者和观赏者的想像力。所以本期的主题就是adiyos的单色天堂，来体验一下单色的魅力吧！

涂鸦板地址： http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

精彩签名秀

随风客

神说有了世界，就有了世界，神说有了光，就有了光，神说有了人，就有了人类，神说人必须经历成长，人类于是便有了年龄，神说幼小年龄的人类必须受到关爱，于是便有了萝莉、正太控，所以我们只是遵从神的意义去关爱他们，最后，我本人说有了神，才出现了神。

迪露

要建设，就必须有知识，必须掌握科学。而要有知识，就必须学习，顽强地、耐心地学习。向所有的人学习，不论向敌人或朋友都要学习，特别是向敌人学习。——约瑟夫·V·斯大林

cloudcui

一路走来，人生百味，尽在胸中！

0072699qq

人永远都不知道什么才是真正的速度，就像我永远不知道我到底有多爱Ada。

小白兔

我想，PSP对于我来说，最大的意义是让我学会了怎样利用资源来丰富自己的生活，而并非单一的运行ISO。

不错の丫头

我在追求自己的战场
生命的极限勇敢的意义

muritsume

只要心中有阳光，即使身处红尘万丈，心灵也会颓丧。紧握一行行炽热的期望，放飞童贞，也放飞希望……

一颗滋润万物的心在爱的四季研放，赋予芳草盈怀的快乐，赋予花朵以爱心成一串火焰。跋涉无害的岁月，把葱郁的日子沉淀成一首与风月无关的歌，轻轻的吟唱……

★织田信长

人间五十年，去事恍若梦幻！LU之内，岂有长生不水者？
人不灌水枉少年！
我！正式被雅典娜聘请为第十三星座"魔王星"的黄金圣斗士。

皓月寒

"不要轻易顶起老帖，当你回帖的那一瞬间，你的ID就已经结束了。"by：SOS团の天衣无缝的暗杀者 皓月寒

暗夜孤狼

忘记那场过眼云烟的繁华，忘记那似曾邂逅过的人生。放弃徘徊不前的脚步，放弃那些曾经爱过得的，恨过的，受命运摆弄得人……

manmutt

我要小岬啊我要小岬啊我要小岬啊我要小岬啊……

阿婆交友栏！

ID	Ghostalker
年龄	19
爱好	游戏游泳和睡觉
自我介绍	本人为纯种亚热带季风区中国籍雄性人类
出没区域	隐身于论坛的各个角落

ID	sxrfhj
年龄	24
爱好	游戏、电影、音乐、街舞
自我介绍	海贼王、信乐团、电视游戏、老婆就是我全部
出没区域	猪笼城寨、动漫区

ID	bowman
年龄	24
爱好	动漫、电影、音乐
自我介绍	We are the world, we are the children
出没区域	猪笼城寨，新闻区，NDS区，手机游戏区，动漫区，影视区

ID	暗夜孤狼
年龄	22
爱好	音乐、武术、游戏、看书、逛书店、收集、制刀
自我介绍	没什么可说的，我这个人比较孤僻，因为孤僻我错过了很多东西，包括自己喜欢的女孩……
出没区域	猪笼城寨、音乐区、影视区、格斗游戏区

ID	姬Knight
年龄	20
爱好	漫画、小说、游戏
自我介绍	我是个被机战绑架的，被FF俘虏的，被火纹蹂躏的，等待一个公主救我的人
出没区域	随机

ID	处刑台的记忆
年龄	19
爱好	绘画、电玩、电影、动漫画、音乐
自我介绍	在下爱好广泛，号称新一代的好青年，想像力了得，追求自由无拘无束的生活，万年女友征集中……（最后一句纯属EG）
出没区域	全区

本期宝贝

lavander

游戏宝贝

昵称：lavander　血型：B　身高：162cm
星座：水瓶　籍贯：武汉　职业：外贸
毕业院校：ECU
爱好：音乐、阅读、旅游
最喜欢的影视作品：《泰坦尼克号》
E-mail：mn2011982@yahoo.com.cn

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开http://www.levelup.cn/contactus.asp，"选择"事务申请"，在文本框的第一行写明"参与／推荐游戏宝贝"字样即可）。

特约摄影师：小翠猫

levelup书刊区新书快报

更多书刊信息，请访问 http://www.levelup.cn/book

游戏机实用技术 2007年1B刊



年末强作大潮来临！任何人都无法幸免！
攻略大集合
《MGS掌上行动》
《圣女贞德》
次世代风暴袭来
《手舞足蹈 瓦里奥制造》
收录Wii全接触精彩视频

12月中旬全国上市

最终幻想XII 伊瓦利斯战史

128页16开精装特辑
珍藏版原声CD
《最终幻想XII》珍藏版
资料设定集

各地报刊亭销售中

死或生极限沙滩排球2 沙滩魅影



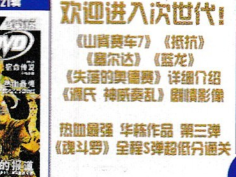
各地报刊亭销售中

收录9位美丽女神的沙滩魅影
新扎克岛双周假日游
点点滴滴尽收眼底



DVD+特制游戏主题精美扑克牌

游戏光环DVD 第21辑



欢迎进入次世代！
《山脊赛车7》《抵抗》
《塞尔达》《蓝龙》
《失落的奥德赛》详细介绍
《源氏 神威奏乱》剧情影像
热血最强 华森作品 第三弹
《魂斗罗》全程S弹超低分通关

各地报刊亭销售中

掌机王SP54

《圣女贞德》
超详细剧情攻略
详细解析PSP 3.0
官方PS模拟器
PSP联动PS3
《霸王怡梦》
《君子爱财，取之有道》

各地报刊亭销售中

大卖场



levelup音乐台曲目

VoL.19

01 朵拉的开场白
02 我的眼泪和天空（《蓝龙》插曲）
03 Jingle Bells（圣诞小特辑）
04 圣夜的天使们（圣诞小特辑）
05 Happy Day Happy X'mas（圣诞小特辑）
06 If Dreams Came True（圣诞小特辑）
07 不知何时的圣诞节（圣诞小特辑）
08 下雪的歌（圣诞小特辑）
09 Now Or Never（欧美流行推荐）
10 Won't be Long（日韩流行推荐）
11 砂的迷途（网友点播）
12 Tune The Rainbow（网友点播）
13 短诗两篇（佳文选读）
14 声优作品赏析（大冢明夫《高达0083》）
15 我是小熊（宇多田光演唱）

当各位听到本期的音乐台时，恐怕离圣诞节也不远了，打算怎么度过，和谁度过呢？不过无论你是和朋友在一起，还是独自一人，听听歌也许都是个不错的选择吧，本期就特别为各位选出了一些圣诞歌曲，愿它们带给大家欢乐和温馨。

Merry Christmas!

NO.03 Jingle Bells

出处：《心跳回忆》

这首歌出自1997年《心跳回忆》圣诞节前发售的一张特辑，本来是应该由孩童演唱的《Jingle Bells》，由金月真美（藤崎诗织）、川口雅代（片桐彩子）等令人心跳的角色们演绎出来，也许是在伊集院家的圣诞聚会上唱的吧？呵呵，祝愿各位也都能够和心爱的人一起度过那个美丽的夜晚。

NO.04 圣夜的天使们

出处：《魔法骑士》

宛如深夜的海洋，仿佛天使飞舞的天空，金光闪烁的霓虹令星辰失色，恍若梦境，虽然现在无法相见，但决不忘此刻的心意，将尚未表白的话语呵护在心底，当然还有这句：Merry Christmas……

NO.05 Happy Day Happy X'mas

出处：《樱花大战》

圣诞这天也是雷尼的生日，我们一起祝她生日快乐吧！《樱战》中著名的圣诞歌曲还有一首《奇迹的钟声》，不过想必各位已经听过多遍了，所以选择了这首《Happy Day Happy X'mas》，诸位MM合唱起来的高音部要更清亮一些，欢快的气氛也更浓，希望你能喜欢。

NO.06 If Dreams Came True

演唱：河井英里 出处：《Air》剧场版

虽然《Air》是一个发生在夏天的故事，不过这首《If Dreams Came True》却很适合在冬季聆听，尤其是在这个圣诞节。梦想其实并不遥远，其实谁都可以找到想要的快乐，祝各位早日梦想成真吧……

原文

All my life so many times
I have dreamed that I could fly
Like a bird so proud and free
Where there are no boundaries
Soaring through the endless blue
If dreams came true
I would spread my wings out wide
Let the wind song lift me high
Feel the breeze as it caressed my face
And my cares just drifted away
In my heart of hearts I know
I have been there once before
Close my eyes and in a moment's time
I would find the joy I knew
If dreams came true

Far above the world I'd fly
Shining wings against the sky
Where the air is fresh and sweet
And at last I'm free
Oh, how gracefully I'd climb
Through the clouds into the light
To a place that's bright and new
If dreams came true
Gazing at the distant sky
Have you dreamed that you could fly
Felt the breeze as it caressed your face
And your cares just drifted away
In my heart of hearts I see
This was always meant to be
Close your eyes and with your hand in mine
I would fly away with you
If dreams came true

翻译

我一生中有那么多次
梦想我可以飞翔
像一只鸟儿般骄傲和自由
在那没有边界的地方
滑翔着穿越那无止境的蓝色
如果梦想成真
我将尽情展开双翼
让风声将我举高
感受微风爱抚我的脸庞
吹散我的烦忧
我了解我内心深处的感受
曾经，我到过那个地方
闭上双眼，在一瞬间
我可以找到我想要的快乐
如果梦想成真

我可以飞翔在那辽阔的天地中
羽翼凌空闪耀
那里的空气新鲜甜美
并且直到最后一刻我都是自由的
噢，我攀升的姿态如此优雅美妙
穿越云层投入光明之中
到达一个明亮崭新的地方
如果梦想成真
注视着遥不可及的天空
你是否梦想过能够飞翔
感受微风爱抚你的脸庞
吹散你的烦忧
我了解我内心深处的感受
永远渴望着什么
闭上双眼，将你的手与我的手相握
我会与你一起高飞
如果梦想成真

NO.07 不知何时的圣诞节

演唱：B'z

作词：稻叶浩志 作曲：松本孝弘

臭子（B'z）大叔们的成名曲，也是每年圣诞小玛必听的一首歌，虽然这首歌曾被Aiko和滨崎步先后翻唱过，可还是喜欢B'z版的意境和感觉，绝对是能够经受得住时间考验的一首歌。

原文

ゆっくり月のあかりが灯りはじめ
慌ただしく踊る街を谁もが好きになる
仆は走り　闭店まぎわ　君の欲しがった椅子を买った
荷物抱え　电车のなか　ひとりで幸せだった

いつまでも　手をつないでいられるような气がしていた
何もかもがきらめいて　がむしゃらに梦を追いかけた
喜びも悲しみも全部　分かちあう日がくること
想って微笑みあっている　色褪せたいつかのメリークリスマス

歌いながら线路沿いを　家へと少し急いだ
ドアを开けた君はいそがしく　夕食を作っていた

夸らしげにプレゼントみせると　君は心から喜んで
その颜を见た仆もまた素直に君を抱きしめた

いつまでも　手をつないでいられるような气がしていた
何もかもがきらめいて　がむしゃらに梦を追いかけた
君がいなくなることを　はじめて怖いと思った
人を爱するということに　气がついたいつかのメリークリスマス

部屋を染めるろうそくの灯を见ながら　离れることはないと
言った后で急に　仆は何故だかわからず泣いた

いつまでも　手をつないでいられるような气がしていた
何もかもがきらめいて　がむしゃらに梦を追いかけた
君がいなくなることを　はじめて怖いと思った
人を爱するということに　气がついたいつかのメリークリスマス

立ち止まってる仆のそばを　谁かが足早に通り过ぎる　荷物を抱え　幸せそうな颜で

翻译

缓慢地开始点燃了十二月的烟火
每个人都边的喜欢这忙碌的街道
我奔跑着　在商店关门之前　买了你想要的椅子
还抱着礼物　在电车中　我一个人沉浸在幸福之中

曾经有着能够永远牵手走下去的预感
不论什么都是那样地闪耀 鲁莽地追赶着梦想
微笑地回想着 分享着喜怒哀乐的所有日子
已经是个褪色不知何时的圣诞节了

一边唱着歌 一边沿着路线加快回家的脚步
打开家门的你 正急忙地做着晚餐

给你看我所买的礼物时 你发自内心的喜欢
看见你那甜美的笑容我也纯真地抱紧你

曾经有着能够永远牵手走下去的预感
不论什么都是那样地闪耀 鲁莽地追赶着梦想
初次察觉到没有你的日子是如此地恐怖
察觉到如何去爱一个人 不知是在何时的圣诞节

一边凝视着照亮这个屋子的烛火
说完永不分离后　突然　我莫明地哭了起来

曾经有着能够永远牵手走下去的预感
不论什么都是那样地闪耀 鲁莽地追赶着梦想
初次察觉到没有你的日子是如此地恐怖
察觉到如何去爱一个人 不知是在何时的圣诞节

在停下脚步来的我的身边
不知是谁快速地通过 还抱着礼物 一副幸福的脸庞

NO.08 下雪的歌

演唱：佳织みちる、片雾烈火、佐藤利奈、霜月遥、生天目仁美、留樱良姬

这可能是本年ACG迷们所听到圣诞歌曲中最豪华的阵容了，歌曲本身质量也非常不俗，在本期圣诞特辑的最后送给大家，愿大家度过这个美好的白色圣诞节。



NO.11 砂之迷途 （网友 chunan1990823 点播）

演唱：清水咲斗子 出处：《天空战记》Ending

推荐理由：小时候的经典，我家开录像店时曾买过几盘，被一借而空，后来店盘给他人，便无缘听到，现在想起，顿觉伤感，于是乎，希望CD中有此曲目，聊以表达怀旧之心。

祝福：天气冷了，大家多添衣服哦！

NO.12 Tune The Rainbow （网友 f0f0f0 点播）

作词：岩里佑稲 作曲：菅野洋子 编曲：菅野洋子 演唱：坂本真绫 出处：《翼神传说 多元变奏曲》Opening

原文	翻译
君が流す泪　拭うためだけに　仆はここにいるよ 雨上がりがきれいなように　泣けば心は透き通る	我在这儿 只为拭去你的泪水 如雨后的清爽洁净一般 泪水使你的心清澈透明
丘の上で见渡す世界は 今日も爱で溢れてるはずなのに 迷い生きる仆らは气づかず やさしい爱の歌さえ届かない	今天 当我站在山顶看向四周 尽管世界应充满爱 我们发现自己正生活在困惑当中 轻柔的爱之歌 还没有响起
守りたい　ただあなただけを　その笑颜辉く日々を 守りたい　孤独に围まれ　悲しみに摇れる心を いつの日も	只想守护你 守护你笑脸灿烂的日子 守护你孤独，悲伤，颤抖的心 无论何时
仆が誓うすべて　すべてを赌けて　仆は失ってゆく 爱しい人　君を思い　君とともに生きてくよ	我以一切起誓 赌上一切 失去一切 只为我爱的人 思念你 和你一起生活
やさしすぎる仆らはコワガリ 本当の气持ち　上手に言えなかつたり わざと大きなことを言ってみたり それでももう大丈夫　满たされたから	我们的爱如此完美 令人不敢破坏 尽管我不善言辞 说出我真实的感受 我也能讲许多很棒的事情 但是 没关系 我很满足
爱し合う仆たちは　强い风の中　离れても 爱し合う仆たちは　いつもそばにいる 祈りの中でずっと	相爱的我们 也许会在狂风中分离 但无论何时 我们都会在祈祷中，在一起
守りたい　ただあなただけを　その笑颜辉く日々を 守りたい　孤独に围まれ　悲しみに摇れる心を 忘れない　风や木々を　あの日见た夕焼け空を 忘れない　大好きな歌　何度も读んだ絵本の表纸	只想守护你 守护你笑脸灿烂的日子 守护你孤独，悲伤，颤抖的心 不会忘记 那风，那树，那天看见的晚霞 不会忘记我最爱的歌曲 经常看的连环画的封面
守りたい　ただあなただけを　その笑颜辉く日々を 守りたい　孤独に围まれ　悲しみに摇れる心を 忘れない　この高い空　青い海　夏の阳射し 忘れない　あなたと交わした言叶さえ　何もかも	只想守护你 守护你笑脸灿烂的日子 守护你孤独，悲伤，颤抖的心 不会忘记 那蓝天 碧海 夏日的阳光 不会忘记和你交谈的言语，不会忘记任何事情
つかのまの虹… きっと君への架け桥になるだろう	刹那的彩虹… 一定是为通往你而架起的桥

推荐理由：听这首歌的时候，很容易让回忆起剧中男主角那不平凡的经历。更重要的——爆好听。



声优堂 大冢明夫 (Otsuka Akio)



生日：1959年11月24日
籍贯：东京都
血型：B型
特技：空手道
所属事务所：マウス・プロモーション

主要角色：
《全金属狂潮》——安德列·卡林尼
《今日起开始魔王》——古恩达
《攻壳机动队2剧场版：无罪》——巴特
《怪医秦博士》——秦博士
《孙悟空》——沙悟净
《碧奇魂》——国木田大哲
《浪客剑心》——鹈堂刃卫
《魔法骑士》——威因达姆
《海底两万里》——尼摩舰长
《吸血姬美夕》——大岛鬼述师
《忍者乱太郎》——山田教官
《天空之城》——柯瓦
《高达0083》——阿那贝鲁·卡多
《机动战舰大抚和子》——米斯马尔
《沉默的舰队》——深町洋
《犬夜叉》——犬夜叉之父
《三只眼圣魔传说》——贝那雷斯
《潜龙谍影》——SNAKE

大冢明夫那种雄浑豪迈的声音，相信听过的人都会印象深刻。

大冢明夫自小即受其父的影响，他的父亲大冢周夫也是一名声优。据说他小的时候，对父亲的职业颇为不满，认为“演员不是男人的职业”，可在他自己第一次踏入演艺圈后，却有了一百八十度的转变，大冢明夫最初活跃在演艺界，不过扮演的都是一些小角色，后来投身声优事业，以声线沉稳老到、演技不俗而获得极高评价。

大冢先生也不光为动画和游戏献声，他还经常出现在日本播出的海外影片中，比如他经常为硬汉施瓦辛格扮演的角色配音。

（请结合音乐台的CD欣赏）

カリス：少佐
卡利斯：少校
カトー：うん
卡多：嗯？
カリス：どこかお加减でも
卡利斯：身体不舒服吗？
カトー：いや、この海で散った同胞の事を思うとな
卡多：没什么，我在想消失在这片大海的同胞们。
カリス：そうですね、直接少佐に续いて战ったものも私だけになってしまいました。
卡利斯：是……当初和少校一起作战的就只剩下我一个了。
カトー：カリス、私はこれでよかったのか？多くの魂が漂うここへもどってきて、私は多くの牺牲の上に立っているではないか
卡多：卡利斯，我现在的决定是否正确？我再次来到了漂浮着许多灵魂的这里，我是站在一个付出众多牺牲的上面。
カリス：それは指挥をとる者の宿命でしょう
卡利斯：这也是作为一名指挥官的命运吧。
カリス：この海はまだ若いのです。海がやかになるにはまだ
卡利斯：这片海还年轻，想让这片海稳定起来，那就要……
カトー：そうだな、私はただ驱け拔けるだけのことだ。
卡多：没错，我只是走在最前面吧。
カリス：はい、この时のためにみんな集まったのです。
卡利斯：是！为了这个时刻，大家已经集合在一起。
カトー：うん、いくか军曹
卡多：嗯，一起去吗，军曹？

カリス：出击二十分前です。モビルスーツデッキへおいでください。
卡利斯：离出发还有20分钟，请到机动战士的发射口吧！

カトー：カリス、ここまで来ればもう良い，退避行动に入れ！
卡多：卡利斯，送到这里就够了，准备回避行动！！
カリス：まだ危　です，もう暂く。
卡利斯：还很危险，还不能。
カトー：ここから何度连邦の目をくらませ出击したことか、これで星の屑作战は……
卡多：不知有多少次，藏在这里避开联邦的侦查，星尘作战也总算……

カトー：待ちに待ったときがきたのだ、多くの兵が无死にで无かったことの证のために
卡多：终于等到了这一时刻！为了证明同胞们的牺牲并没有白费！

カトー：再びジオンの理想のために！星の屑成就のために！
卡多：为了复兴吉翁的理想，为了成就星尘作战！
カトー：ソロモンよ！私は归ってきた！
卡多：所罗门啊！我回来了！



因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。

大寨门 天下玩友是一家

六段音速

○ 随着11月19日最后一台次世代主机Wii在北美地区正式发售，次世代硬件争霸也终于正式拉开了序幕。三大主机先后进驻编辑部以后，小编们也有机会率先体验次世代的无限魅力，究竟是支持以机能为主的PS3和X360，还是选择以游戏性为核心的Wii呢？这个问题在编辑部偶尔也会引发激烈的争论，而对于象我这样无明显"帮派概念"又非硬件发烧友的人来说，似乎不论支持哪一方都没有多少说服力，因此在这个问题上，我惟有保持沉默。不过依鄙人之愚见，游戏者，娱乐也。只要我们还承认游戏机最核心的机能是游戏、是娱乐，那么问题的答案也就显而易见了，选我所爱，爱我所选，这就是我的游戏态度。当然，根据自身的经济实力综合考虑主机的性价比也是必不可少的工作之一，总之，如果是我喜欢的，是不是次世代也就显得不那么重要了。

○ 最近一段时间工作比较忙，玩游戏的时间不多，买游戏花的钱不算少，但拿来玩的不多，大多数都被当作"神物"供了起来。为数不多的业余时间也更愿意看看电影、动画或是干脆睡觉休息，好不容易有机会坐下来玩一会儿游戏了，却经常因为久不上阵而感到一种手足无措的茫然，再这样下去非得陷入一种恶性循环中不可了……

兰姆



★ 没买着平价Wii（打死不向黄牛党屈服），于是买了一堆游戏泄愤，《塞尔达传说 黄昏公主》、《Wii Sports》、《手舞足蹈 瓦里奥制造》还有《第一次的Wii》（这可是送遥控器手柄的限定版哦！）。好了，主机和游戏比是0：4，以后天天在家里看着盘子YY。

★ 中国银行真是NB啊。某日去银行还债，径至排队机前取号，拿到小纸片一看"您前面有90人未办理"，向内张望，只见人声鼎沸，却只有一个窗口在办理业务……这队得排到什么时候啊。

★ 好久没出去晃悠了，什么时候再跑去哪里旅游吧。

雪风

☆ 终于花了一个多星期的时间把《空之境界》的小说读完了，奈须蘑菇的文字表现力和庞大的世界观确实很称赞，难得有小说能让我在阅读的同时感到阵阵寒意。不过以后有能力的话还是应该读一读日文原版，一部作品在翻译成另外一种语言的同时会损失掉多少内涵，我在看《十二国记》的时候已经体会过一次了OTL。

☆ 圣诞节就快到了，各位读者大人们打算如何度过这个节日呢？虽然雪风所在的城市肯定是与白色圣诞无缘了，但至少还是希望能在《动物之森》中堆个雪人玩一玩。可惜编辑部竟然没有一个人肯上手这款游戏，可怜的雪风至今连到别人村子里串门的机会都没出现过呢，泪ing。



▲卡…卡住了，救救我>_<

乱舞

◆ 历时数月的猎人生活终于步入了HR5的最高殿堂，现在越发期待明年2月22日的《怪物猎人 便携版 2nd》，心爱的大刀马上就要开封了！

◆ 至《FF6A》发售，SE的"FF掌机移植计划"也告一段落，由于时间关系，在GBA上仅重温过《FF1》，目前《FF6A》进度已进行一半，自己也再次被游戏中众人物的故事所打动。一个是2D时代幻想的开始，一个是2D时代幻想的巅峰，一段小小的"最终幻想"，竟能在"电影化的游戏"制作理念中一度又一度被升华，不得不再次佩服坂口大神的实力。如今，《蓝龙》蓄势待发，估计大家看到这期杂志时，编辑部里已经被"心影""笼罩"。



▲哥们好Wii啊！

XUN

◇ 经过1个星期的挣扎，《最终幻想 VI》终于通关，开始打隐藏迷宫。自从玩了《最终幻想V》和《最终幻想VI》以后发现老想玩以前的老游戏，翻了翻柜子发现《鬼泣3 特别版》的游戏，玩起来还是那么爽快。记得当时是玩最高难度到地狱犬的时候放弃没有玩，发现这次连普通难度都打不过去。看来还是RPG游戏更适合自己，下次就去重温一下《浪漫纱加 吟游诗者之歌》。

◇ 最近风间仁介绍一个在线电影播放网站。发现电影种类非常齐全，而且虽然是在线播放，但是一点都不卡。如今竟然还有这么方便的网站！



▲又醉了……

Hikaru

☆ 终于用到了Windows Vista RTM的简体中文版，现在已经解决了我常用的几乎所有软件的兼容性问题，截稿当天赛门铁克发布了Symantec AntiVirus Corporate Edition v10.2.276 For Vista，至此Vista已经可以完全负担我的日常工作，目前正在积极准备换系统。根据cnbeta的消息报道，Windows Vista Ultimate的简体中文版价格在2400RMB左右，跟XP专业版（1998RMB）比起来不算太离谱。不过MS真要在中国大陆向广大DIYer们推广正版，这个零售价格还是偏高了。

☆ "梦半醒，我方知这样寒冷；何谓爱，无非凄风苦雨间……话我知，这生醒了又再醉：问苍天，有几多快活儿女"，电视剧没看过，这主题歌词却记得很清楚，送给即将离开的XUN，你也是我最好的朋友。

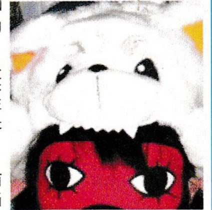


☆ "当朋友渐渐地疏远，只留下了当年的照片；当爱人渐渐地变老，一天到晚不停的唠叨；我发现如果要赚钱，就一定要学会不要脸，只是我身边的敌人，却又一个比一个阴险……"郑智化果然还是那么犀利，其实话也未必要说得这么直白。说到"当神经越来越迟钝，我已玩完了我的青春……就算身体已经不行，也要勇敢地向前进"还是给了我一点震动。

吉祥天

◆ 当了这么久编辑，终于在近日被某撰稿人骂为"冷血编辑"了，心情若悲若喜……看到对方打出了悲愤的字体："友情难道比稿子更重要么！！！"时，吉祥天只能耸耸肩："生命比较重要"。于是当天就看到此撰稿人的MSN名字变成"绝对不能跟编辑交朋友，友情之于他们，永远排在'快交稿！'之后"，两小时后，当撰稿人把稿子上交时，MSN名字又变成"在交稿之后立刻跟你恢复友情的人，叫编辑"。

◆ 冲着明年的新番动画，去拜读了《交响情人梦》，发现此漫画会那么受欢迎是有原因的。笑料、音乐和温情占满了整部漫画，每个人物的性格描写得都非常细腻。那么像娘亲的男主角不是第一个，但那么邋遢的女主角却是头一次看到，住在那种房间实在太可怕了（抖）。话说回来，男主角根本就是《富士见二丁目交响乐团》里两位主角的合体嘛！强烈推荐交响乐迷和少女漫画爱好者阅读哦~



▲这个就是那个拖稿的撰稿人了……（不要打脸！）

风间仁

■ 人生就是一场游戏，但是人生无法存盘、无法读档，只要一次失误就会要了你的命，就像是买了一张只能玩一次的游戏，要么就将它通关，要么就半路GAME OVER，这也正是人生的刺激所在。



▲新买的1GB iPod shuffle被老婆无情的"霸占"，俺现在只能用这个了……

■ 微软的Windows Vista终于问世，几个同事已经捷足先登过了一把"次世代"操作系统的瘾，并对其赞不绝口，不过目前30天就必须重装一次是很难让人接受的，还是等等再说吧。

■ 今日的离别是为了他日的重逢，再见亦是朋友。勋哥珍重！

玛鲁斯

i 勋哥要走了，在这一年多里你一直把我当弟弟来照顾，我也一直当你是我的好哥哥，虽然离别是难过的，不过我们都尊重你的选择，祝你以后的生活更加快乐幸福，有机会一定要再见面。也感谢某P的关心和安慰。

ii 希望本期音乐台的圣诞特辑各位能够喜欢，也衷心祝福各位能过好这个圣诞节。另外发觉在12月4日那天做0083的对白真是天意，UC0083年12月4日，提坦斯成立……囧rz

iii 咱长这么大容易吗？打在胎里，就随时有可能流产，当妈的一口烟就可能长成畸形。长慢了心脏缺损，长快了就六指儿。好容易扛过十个月生出来了，一不留神，还得让产钳把脑子压扁。都躲过去了，小儿麻痹、百日咳、猩红热、大脑炎还在前面等着。哭起来呛奶，走起来摔跤，摸水水烫，碰火火燎。是个东西撞上，咱就是个半死。钙多了不长个，钙少了罗圈腿。总算混到会吃饭能出门了，天上下雹子，地下跑汽车，大街小巷是个暗处就躲着个坏人，你说赶谁都是个九死一生……



▲《加勒比海盗3》新剧照，注意看胸前的汉字……

新作发售表

汇率 2006.12.05

100 美元	782.79 人民币
100 日元	6.7897 人民币
100 欧元	1044.14 人民币
100 港币	100.71 人民币

网站调查 在次世代游戏中，您比较感兴趣的是游戏的哪些方面？

名次	投票选项	票数
1	游戏的耐玩性	717 票
2	画面表现	711 票
3	故事情节	496 票
4	游戏操作方式	481 票
5	多人游戏性	356 票
6	游戏难度	171 票

投票截至 12 月 5 日

近期导游

蓝龙



众望所归，坂口博信、Mistwalker 终于将《蓝龙》这颗重磅炸弹投向日本市场，拥有鸟山明、植松伸夫的强大制作班底，本作势必将向日本国民级 RPG 大作“《勇者斗恶龙》系列”发起最强有力的冲击，朴实的人设、清新的画面、独特的“影子”系统、史无前例的超大游戏容量，不知道在次世代中犹豫不决的日式 RPG 拥护者们能否抵抗得了如此强大的蓝色魅力！

荒野兵器 5 先驱

作为系列诞生十周年的纪念作品，经历了四代的重大变革后，依旧发生在文明的“珐尔盖亚”舞台上的本作将继续为我们带来更多全新的体验。本作中，诞生了一种名为“巨像兵猎人”的全新职业，它是否能代替“渡鸟”成为系列新的标志？在众多的变革之下，这款系列新作能否让我们寻回那久违的感动，就让我们再度踏上荒野，伴随那悠扬的口哨声一同寻找答案吧。

圣剑传说 4

也许从没有想过，本作会足足让我们等待了 1 1 年。全新的 3D 画面让整个幻想的世界重新焕发了生机，角色面庞上生动的表情、精灵们充满个性的演出……那段熟悉而又有些疏远的“圣剑传说”终于迎来了全新的篇章。本作的故事围绕着“圣剑”与“玛娜之树”之谜展开，新增加的“MONO”系统更是让游戏充满了无限的可能性。



硬件贴士 鉴别 PSP 屏幕坏点的小技巧

坏点，是PSP用户最关心的问题，它又分亮点、暗点、彩点，都是由于液晶面板中发光的像素点出现问题导致，下面就教大家一些实用的小技巧来鉴别它们（目前，PSP 屏幕带点已经很普遍，只要不太碍眼，可以讨点价再购买）：

①亮点：在记忆卡中预置一张全黑的图片，浏览时屏幕上显示白色的点就是亮点。或进入“设定”菜单下，进入“主机设定”的最后一项“关于PSP”，屏幕变黑后立刻按〇键让画面静止再鉴别。

②暗点：在记忆卡中预置一张全白的图片或更换主题背景为白色，浏览时屏幕上显示黑色的点就是暗点。

③彩点：在记忆卡中分别预置红、绿、蓝三原色的图片或更换不同的主题背景颜色，浏览时屏幕上显示异常的点就是彩点。

2006 年 12 月 10 日—2007 年 1 月 18 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
	2006 年 12 月				
13	信长的野望 Online～破天之章～	信长の野望 Online～破天之章～	Koei	RPG	6800 日元
14	极速房车赛 2	TOCA レースドライバー2 アルティメットレーシングシミュレーター	Interchannel	RAC	6800 日元
14	实况棒球 13 决定版	实况パワフルプロ野球 13 决定版	Konami	SPG	6980 日元
14	Beatmania II DX12 Happy Sky	ビートマニア II DX12 ハッピースカイ	Konami	MUG	6980 日元
14	大战略VII Exceed	大战略VII エクシード	System Soft	SLG	6800 日元
14	荒野兵器 5 先驱	ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード	SCEJ	RPG	6980 日元
14	美国职业摔交联盟 2007	WWE 2007 SmackDown VS Raw	THQ	FTG	6800 日元
19	合金弹头精选集	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	STG	39.99 美元
21	新世纪福音战士 机密档案	シークレット オブ エヴァンゲリオン	GeneX	AVG	6800 日元
21	圣剑传说 4	圣剑传说 4	Square Enix	A・RPG	6800 日元
28	梦[illegible]	[illegible]	PrincessSoft	AVG	6800 日元
	2007 年 1 月				
11	幽游白书 死斗！暗黑武术会 120%	THE BATTLE OF 幽★游★白书 死斗！[illegible]	Banpresto	FTG	6800 日元
18	名侦探福音战士	名探偵エヴァンゲリオン	Broccoli	AVG	6800 日元
18	光明力量 EXA	シャイニング・フォース イクサ	SEGA	A・RPG	6980 日元
18	.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	NBGI	RPG	6800 日元
18	龙影符	ドラゴンシャドウスペル	Flight-Plan	S・RPG	6800 日元

PS3

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
	2006 年 12 月				
14	机车风暴	MotorStorm	SCEJ	RAC	5980 日元
14	装甲核心 4	アーマード・コア 4	FromSoftware	ACT	7800 日元
21	F1 锦标赛	FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION	SCEJ	RAC	5980 日元
21	极品飞车 卡本峡谷	ニード・フォー・スピード・カーボン	EA	RAC	6980 日元
21	铁道迷	Railfan	音乐馆	SLG	7800 日元
21	刺猬索尼克	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	SEGA	ACT	6800 日元
	2007 年 1 月				
11	NBA 07	NBA 07	SCEJ	SPG	5980 日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
	2006 年 12 月				
14	极速房车赛 2	TOCA レースドライバー2 アルティメットレーシングシミュレーター	Interchannel	RAC	4800 日元
14	合金弹头完全版	メタルスラッグコンプリート	SNK Playmore	ACT	4800 日元
14	大战略 便携版 2	大战略 ポータブル 2	元气	SLG	4800 日元
14	实况足球 胜利十一人 10 全方位连线版	ワールドサッカー ウイニングイレブン 10 ユビキタスエヴォリューション	Konami	SPG	4980 日元
21	潜龙谍影 掌上行动	メタルギア ソリッド ポータブル オプス	Konami	ACT	4980 日元
21	世界传说 光明神话	テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー	NBGI	RPG	4800 日元
	2007 年 1 月				
11	GUNPEY-R	グンペイ リバース	NBGI	PUZ	4800 日元
18	巫术帝国III～霸王的系谱～	ウィザードリィ エンパイアIII～霸王の系谱～	STARFISH	ACT	4800 日元

Wii

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
	2006 年 12 月				
14	死神 白刃闪烁之圆舞曲	BLEACH Wii 白刃きらめく轮舞曲	SEGA	FTG	6800 日元
14	口袋妖怪 战斗革命	ポケモンバトルレボリューション	Nintendo	FTG	5800 日元
14	雷曼 疯兔派对	ラビッツ・パーティー	Ubisoft	ACT	5800 日元
19	能源小精灵（美版）	Elebits	Konami	ACT	49.99 美元
21	怪物四驱：世界巡回赛	マンスター4×4ワールドサーキット	Ubisoft	RAC	5800 日元
21	极品飞车 卡本峡谷	ニード・フォー・スピード・カーボン	EA	RAC	5800 日元
	2007 年 1 月				
1	龙珠 Z 电光石火！ NEO	ドラゴンボールZ スパーキング！ NEO	NBGI	FTG	6800 日元
11	GT 职业赛车	GT pro series	MTO	RAC	5800 日元
18	疯狂卡车	エキサイト トラック	Nintendo	RAC	5800 日元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
	2006 年 12 月				
12	星球大战：致命联盟	Star Wars：Lethal Alliance	Ubisoft	ACT	39.99 美元
14	股票买卖锻炼员	株式买卖トレーナー カブトレ	Konami	SLG	4800 日元
14	流星的洛克人 飞龙	流星のロックマン ドラゴン	Capcom	RPG	4800 日元
14	流星的洛克人 天马	流星のロックマン ペガサス	Capcom	RPG	4800 日元
14	流星的洛克人 雄师	流星のロックマン レオ	Capcom	RPG	4800 日元
14	不可思议的迷宫 风来之西林 DS	不思议のダンジョン 风来のシレン DS	SEGA	RPG	4800 日元
14	SNK 对 CAPCOM 卡片斗士 DS	SNK VS. CAPCOM カードファイターズ DS	SNK Playmore	PUZ	4800 日元
14	火影忍者 忍列传	NARUTO-ナルト- 忍列传	Takara Tomy	FTG	4800 日元
14	陆行鸟与魔法画册	チョコボと魔法の绘本	Square Enix	AVG	4800 日元
14	噗哟噗哟	ぷよぷよ	SEGA	PUZ	4800 日元
14	银魂 银时 VS 土方！？歌舞伎町银玉大争夺战	银魂 银时 VS 土方！？かぶき町银玉大争夺战	Banpresto	ACT	4800 日元
21	与仓鼠一起生活	ハムスターと暮らそう	Interchannel	SLG	4800 日元
21	平成教育委员会 DS	平成教育委员会 DS	NBGI	SLG	4800 日元
28	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	Square Enix	RPG	4800 日元
	2007 年 1 月				
11	掌中乐习 绝对音感训练 DS	てのひら乐习 绝对音感トレーニング DS	Success	ETC	3800 日元
18	茶犬的小屋 DS2	お茶犬の部屋 DS2	MTO	SLG	4800 日元
18	怪盗瓦里奥 七面相	怪盗ワリオ・ザ・セブン	Nintendo	ACT	4800 日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
	2006 年 12 月				
14	实况足球 胜利十一人 X	ワールドサッカー ウイニングイレブン X	Konami	SPG	6980 日元
14	梦幻之星 宇宙	ファンタシースターユニバース	SEGA	A・RPG	6800 日元
14	御姐武戏 VorteX 忌血的继承者们	お姉チャンバラ VorteX～忌血を継ぐ者たち～	D3 Publisher	ACT	6800 日元
14	地球防卫军 3	地球防卫军 3	D3 Publisher	ACT	6800 日元
21	失落的星球 极点危机（日版）	ロスト プラネットエクストリーム コンディション	Capcom	ACT	7980 日元
21	刺猬索尼克	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	SEGA	ACT	6800 日元
28	掠夺	PREY	Spike	FPS	6800 日元
	2007 年 1 月				
12	失落的星球 极点危机（美版）	Lost Planet：Extreme Condition	Capcom	ACT	59.99 美元


WWW.LEVELUP.CN
NEWS
GAME
COMIC
FORUM
BOOK
SHOP
[城寨小百科]
奥尔良之女
——圣女贞德
[Web Show]
孔乙己
怨念——闲话游戏难度
是否应该梦醒?
一个游戏设计院校毕业生眼中的就业前景
Pure Pink
[休闲吧]
新潮数码·次世代手机Onyx
城寨书房·漫长的婚约
音乐茶座·Awake
电影空间·超时空效应
流行服饰·圣诞礼物大比拼
旅游天地·仗剑江湖 侠游天下——金庸武侠旅游胜地
[动漫游]
妙文·食在江户
本期推荐动画·奏光之Strain
[美优馆]
Fujimoto Miki
藤本美贵
2006.12B Vol.19 ¥5.80元
ISBN 7-88488-911-0
9 787884 889112 >
LEVELUP
游戏城寨
更多精彩内容,请访问 http://www.levelup.cn
Level 20 (2007.1A) 12月23日见!